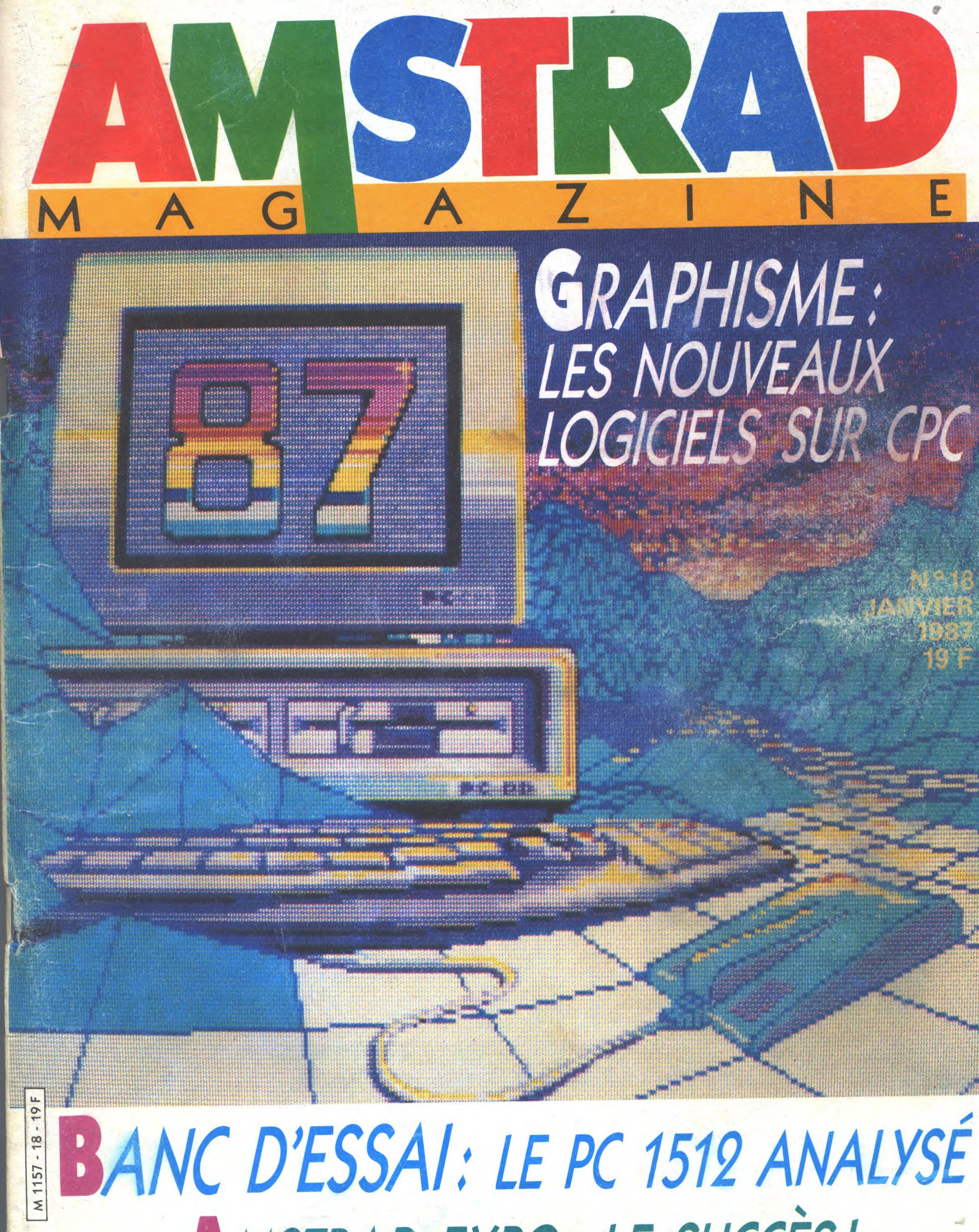


AMSTRAD
MAGAZINE
GRAPHISME : LES NOUVEAUX LOGICIELS SUR CPC
87
N° 18
JANVIER 1987
19 F
M 1157 - 18 - 19 F
BANC D'ESSAI : LE PC 1512 ANALYSÉ
AMSTRAD EXPO : LE SUCCÈS !



COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS Ø 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

SPECIAL NOEL

Joystick MOONRAKER .... 49 F

LOGICIELS AMSTRAD CPC 464/664/6128

CARTOUCHE MIRAGE	570 K
MULTIFACE 2	570 K
ELIXIR	99
STRIFE	99
TENEBRES	99
ATTENTAT	145 D
AMTIX	110
AMTIX	160 D
AMERICA'S CUP	120
AMERICA'S CUP	180 D
AVENGER	110
AVENGER	169 D
AIGLE D'OR	160
AIGLE D'OR	199 D
ANTIRIAD	89
ALIENS 2	110
ALIENS 2	150 D
AFFAIRE SYDNEY	140
ACTIVATOR	95
AIRWOLF	95
BOBBY BEARING	110
BOBBY BEARING	160
BOB WINNER	179 D
BREAK THRU	99
BREAK THRU	169 D
BASKET BALL	110
BACTRON	139
BACTRON	190
BIGGLES	95
BOMB JACK	95
COLOUR OF MAGIC	110
CAMELOT WARRIOR	99
CAMELOT WARRIOR	160 D
COP OUT	110
COP OUT	160 D
CITY SLIKER	110
CRYSTAL CASTLES	95
CAULDRON	89
CAULDRON II	89
COLOSSUS CHESS 4	130
COLOSSUS CHESS 4	175
COMMANDO	85
COMPUTER HITS 10 VOL.3	110
DANDY	110
DYNAMITE DAN 2	110
DYNAMITE DAN 2	160 D
DAMBUSTERS	110
DEEP STRIKE	99
DR WHO	110
DEACTIVATOR	99
DEACTIVATOR	169 D
DRUID	99
DRUID	169 D
DRAGON'S LAIR	110
DRAGON'S LAIR	169 D
DESERT FOX	95
EREBUS	199 D
ELECTRO GLIDE	110
EIDOLON	110
EIDOLON	160 D
ELITE EN FRANÇAIS	190
ELITE	270 D
FUTURE KNIGHT	110
FUTURE KNIGHT	169 D
FAIRLIGHT	110
FAIRLIGHT	160 D
FIRELORD	95
FIRELORD	149 D
FIST 2	99
GLIDER RIDER	99
GLIDER RIDER	145 D
GOONIES	110
GAUNTLET	110
GAUNTLET	169 D
GRAND PRIX 500CC	149
GRAND PRIX 500CC	190 D
GALVAN	95
GALVAN	149 D
GHOST'N GOBLINS	89
GHOST'N' GOBLINS	145 D
GOLIATH	120
GREEN BERET	95
H.M.S COBRA	390 D
HACKER 2	99
HACKER 2	160 D
HEARTLAND	99
HEARTLAND	169 D
HIGHLANDER	90
HACKER	95
HARRIER STRIKE FORCE	95
IKARI WARRIOR	99
IKARI WARRIOR	169 D
ICON JOHN	95
IMPOSSIBLE MISSION	95
IMPOSSIBLE MISSION	170 D
INFILTRATOR	95
INFILTRATOR	169 D
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	110
JEUX SANS FRONTIERES	90
JEWELS OF DARKNESS	190
KONAMI'S GOLF	110
KID KIT	299 C/D
KUNG FU MASTER	95
KNIGHT RIDER	95
LA FORMULE	160
LES PASSAGERS DU VENT(CPC6128)	290 D
LE SECRET DU TOMBEAU	140
LE SECRET DU TOMBEAU	180 D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	110
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150 D
LE PACTE	199 D
LIGHT FORCE	99
LIGHT FORCE	169 D
LEGIONS OF DEATH	110
LES MINES DU ROI AQUANTUS	140
LES MINES DU ROI AQUANTUS	195 D
LEADER BOARD	99
L'HERITAGE	165
LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D
MONOPOLY	199
MAG MAX	89
M.G.T	140
M.G.T	180 D
MIAMI VICE	89
MASTER OF THE UNIVERSE	110
MARACAIBO	139
MARACAIBO	179
MISSION ELEVATOR	99
MERMAID MADNESS	110
MOVIE	89
MOVIE	169
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	210
MERCENAIRE	99
MUSIC SYSTEM	225 C/D
NEXUS	95
NEXUS	160
NOSFERATU	110
ONE	120
ONE	240 D
PYRAMIDES D'ATLANTYS	149
PYRAMIDES D'ATLANTYS	190 D
POPEYE	99
PUB GAMES	99
PRODIGY	99
PSI 5 TRADING COMPANY	95
RETURN TO OZ	95
RODEO	160
REVOLUTION	99
REVOLUTION	149 D
ROBBOT	119
ROOM 10	110
ROOM 10	160 D
RICHELIEU GESTION	195
RICHELIEU GESTION	250 D
ROCKY HORROR SHOW	99
SCOOBY DOO	110
SCOOBY DOO	169
SPACE SHUTTLE	110
SPACE SHUTTLE	169
SEPULCRI	110
STREET HAWK	120
SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110
SWORDS AND SORCERY	140
SUPER CYCLE	110
SPEED KING	69
STARSTRIKE 2	99
STARSTRIKE 2	175 D
SAPIENS	139
SAPIENS	179 D
STREET HAWK	99
SAI COMBAT	99
SILENT SERVICE	90
SHOGUN FRANCAIS	110
SHOGUN FRANCAIS	190 D
SKYFOX	95
SKYFOX	149
SPITFIRE 40	90
TOP GUN	110
THANATHOS	110
THANATHOS	169 D
THAI BOXING	99
THAI BOXING	169 D
THE GREAT ESCAPE	89
TRAILBLAZER	99
TRAILBLAZER	149 D
TIME TRAX	119
TYRANN	195 D
TOP SECRET	240 D
THEY SOLD A MILLION 3	99
THEY SOLD A MILLION 3	145 D
TENSIONS	169
TENSIONS	230 D
TEMPEST	110
TEMPEST	165 D
TIGER MOUNTAIN	99
TOBRUCK	110
TOMAHAWK	95
TOMAHAWK	145 D
THEY SOLD A MILLION II	99
THEY SOLD A MILLION II	149
TAU CETI	95
TAU CETI	145 D
THEY SOLD A MILLION	99
THEY SOLD A MILLION	145
UCHI MATA	95
WORLD GAMES	110
WATERLOO	130
WINTER GAMES	90
WINTER GAMES	145 D
WARRIOR	95
WARRIOR +	195 D
WAY OF THE TIGER	90
WAY OF THE TIGER	145 D
XARQ	109
XARQ	149 D
XENO	110
XENO	170 D
ZORRO	95
1942	99
3D GRAND PRIX	95
3D GRAND PRIX	175 D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
- Démonstration permanente
- Des spécialistes
- Des imports
- Les derniers logiciels
- Des exclusivités
- Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.**

NOM ____________
ADRESSE ____________
____
____
TÉL. : ____________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer..........** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**


Les Meilleurs JEUX D'ARCADE
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire
Homologation officielle Coin-Op Classic
SPACE HARRIER
elite
Ecran de tir de differents types d'ordinateurs
Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de cafe le plus marquant de l'annee. 'Sega' vous invite a voyager dans le futur– avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de cafe. Mettez vos nerfs a l'epreuve. Soyez Vigilant et preparez vous a un voyage dans le futur riche en–emotions.
Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin–scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant–concu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidoubidou'.
"1986 : Hanna-Barbera, Productions, Inc."
SCOOBY-DOO
elite
SCOOBY DOO
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.
ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076
elite



4 Grands
elite
HITS EN 1 HIT PAK
elite
COMMANDO
AIRWOLF
elite
Frank Bruno's BOXING
elite
BOMB JACK
elite
4 EN 1
HIT PAK
POUR ORDINATEURS
Spectrum
Commodore
Amstrad/
Schneider
C16 Cassette
Commodore
Amstrad/
Schneider
Disk
Ne manquez pas
le prochain
HIT PAK
Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall. WS9 8PW. West Midlands. Tel: (0922)59165



MICROPOOL
Hits
Asterix and the Magic Cauldron
MELBOURNE HOUSE
UCHI-MATA
martech
FIST II
THE LEGEND CONTINUES
MELBOURNE HOUSE
The Home of the Hits!
TARZAN Owned by EDGAR RICE BURROUGHS, INC
And used by Permission
Tarzan
© 1983, 1986 EDGAR RICE BURROUGHS, INC. ALL RIGHTS RESERVED
martech
En vente :
FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché,
Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs
spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.
Titres disponibles sur Amstrad, Commodore, Spectrum.
Distributeurs et spécialistes : contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : 48.91.65.76

SOMMAIRE
N°18
JANVIER 87



News

Softs

Cahier pro

Listings

Kit

Tests

Reportage

Divers

Directeur de la publication: Jean Kaminsky.
Assistante de direction : Sabine Planque.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Benichou, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.
Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction: Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Suan Ajirent. **Maquettistes:** Jean-Jacques Galmiche, André Levy, Marc Soria. **Couverture :** Didier Bouchon. **Illustrations :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Georges Brize, Patrick Yoann.
Publicité. Chef de publicité: Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Françoise Fontaine.
Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
Commission paritaire: en cours. **Dépôt légal:** 4e trimestre 1986.
Photocomposition: Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux. **Edité par:** Laser Magazine.

Attention nous avons déménagé !

Veuillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE. Tél. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la régie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la rédaction.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Attention : changement de numéro de téléphone.

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.43.98.01.70.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

EDITO

DEVINEZ QUOI ? JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE !

Là au moins, votre revue d'élection est originale, vous ne trouvez pas ? Bon, peut-être pas, mais avouez quand même qu'il serait de la dernière indélicatesse d'oublier de vous souhaiter de très joyeuses fêtes de fin d'année, ainsi qu'une très fructueuse année 1987.
Ceci dit, et avant de vous laisser retourner à votre médaillon de foie gras arrosé de champagne, laissez-moi vous présenter ce nouveau numéro. Seize pages de tests sur les derniers jeux sortis (presque) exprès pour devenir des cadeaux de Noël, un dossier sur les nouveaux logiciels graphiques pour CPC, la rubrique logiciels éducatifs qui reprend et... nos tests sérieux de la compatibilité du PC 1512.
De quoi occuper, nous l'espérons le plus agréablement possible, votre "trêve de confisseurs". Bonnes lectures, bons réveillons, attention à l'emploi abusif du joystick et... à l'année prochaine !

Mireille Massonnet


Le maître à bord, après Dieu : Bertrand Brocard en pleine action.

LES SOCIÉTÉS BOUGENT

Beaucoup de mouvements effectivement dans l'organisation des sociétés que vous connaissez bien ! Lors d'Amstrad Expo, que ce soit sur les stands ou au fil des allées, officiellement ou sur le ton de la confidence "que je ne te confie qu'à toi et surtout ne le répète pas", nous avons appris beaucoup de changements. Certains sont absolument sûrs et certains, d'autres en sont encore à l'état de rumeurs qu'il nous faudra vérifier. Pour l'instant, nous avons choisi de ne vous faire part que des faits "réels" ! Les suites, dans nos prochains numéros...

Petrel Informatique, bien connu des amateurs de systèmes experts (notamment Expertis), devient importateur des logiciels anglais BeeBug Soft dont la société assure également la traduction. Par ailleurs, Petrel Informatique se développe en ouvrant un magasin dans l'Eure. L'adresse complète de ce dernier est : 6, rue Isambard, 27120 Pacy-sur-Eure.

Cameron : de "premières en premières"

La société Cameron vient de signer un accord de distribution avec la firme britannique Prism Leisure Corp. Cet accord portera sur la distribution "budget" de logiciels pour PC 1512. Ainsi les possesseurs de compatibles pourront trouver, sous une présentation agréable, en coffret "style compact-disc", des hits comme Boulder Dash I, II, etc. à 99 F sous le label PC Leisure. Les accords de distribution multimarchés porteront également sur des logiciels pour CPC, sous le label Pax Man. Ceux-ci se présenteront sous la forme de packs "compilations", l'acheteur trouvant alors six cassettes pour un prix avoisinant les 70 F. Toutes les notices seront traduites dans la langues des différents pays du Marché Commun.

A titre de référence, 30 000 packs de ce genre auraient été vendus en Allemagne pour cette seule année...

Restons avec la société Cameron : elle sort en effet pour les fêtes la première compilation Mastertronic française, qui plus est la première sur disquette 3 pouces. (Nous la testerons dans le prochain numéro, sûr !) A l'occasion de ces deux (!) premières, Cameron est allé voir Starter — ex. KBI —. Pourquoi ? Pour réaliser la compilation sur le plan de la fabrication dans son ensemble. Starter a pris plusieurs cassettes, a effectué les transformations logicielles nécessaires pour tout mettre sur disquette, puis s'est occupé de concevoir la jacquette, grâce notamment à une nouvelle équipe de graphistes, et de réaliser l'ensemble du "packaging". Avec la compilation Mastertronic, c'était donc la première fois que Starter offrait un service aussi totalement complet à un éditeur. Visiblement, en exhibant le résultat lors du salon, Babeth Duchet et Cameron Macsween étaient satisfaits du résultat : "Starter nous a offert à la fois un service plus rapide et moins cher que ceux que proposaient les autres sociétés consultées (notamment en Grande-Bretagne), Lum N'Guyen, le responsable marcketing, a tout de suite compris quels étaient nos besoins et il faut vraiment reconnaître que tout a été mis en route pour parer à tous les problèmes nouveaux que nous posions".

Cobra Soft change de look

Cobra Soft chamboule tout ! Ceux d'entre vous qui ont déjà en mains le nouveau catalogue de la firme châlonnaise ont déjà remarqué que le logo avait changé. Adieu Cobra menaçant et bonjour les couleurs. Mais l'intérieur du catalogue est aussi très différent : les titres déjà qui


Le "nouveau jeune et dynamique" responsable, j'ai nommé Matthieu Sibille !



de deux cents passent à seulement un peu plus de soixante-dix (dane le soucis de ne garder que "la substantifique moëlle" de la société — les meilleurs logiciels, eh Béotiens !), et puis les nouveaux emballages, tous très *ciblés sur le contenu spécifique* du jeu. C'est ainsi que vous avez déjà découvert le coffret de "HMS Cobra" et les pépites de "Histoire d'Or", mais cela continue pour tous les autres titres. Tout ceci peut sembler important, mais en réalité cela ne représente que la face émergée de l'iceberg : le dessous c'est la *restructuration totale de la* partie marcketing, avec une nouvelle politique de distribution, doublée d'une volonté de mieux imposer l'image de la marque. Et tout cela (enfin presque tout !), est l'œuvre du nouveau jeune et dynamique — selon l'expression consacrée — responsable commercial et promo*tion : Matthieu Sibille.* Sous son impulsion, COBRA Soft devrait obtenir encore plus de succès avec, par exemple, Meurtres en séries ou "Massacre à la tomate". Ceux-ci cités juste pour vous mettre l'eau à la bouche.

Gaston Lagaffe et Franquin dans vos poches

Vous connaissez tous Zombi (cf. notre test et la rubrique "Help" du dernier numéro) mais par contre vous ne savez peut-être pas à quel point sa société éditrice, Ubi Soft, s'est agrandie au cours des derniers mois. Alors, ouvrez grand vos yeux, préparez vos calculettes et faisons le compte ensemble : Elite, Durell, Hewson, FTL, Domark, Software Project, Firebird, Rainbird, Odin, Beyond et tout dernièrement Sémaphore pour la partie logicielle sont tous distribués en France maintenant par Ubi. Si je compte bien cela fait onze : *joli* chiffre pour *Sylvie* Hugonnier et "toute sa bande". Un peu pour fêter ça, mais aussi pour inaugurer le prochain jeu 100 % Ubi : Gaston Lagaffe, nous vous proposons des cadeaux !

Le mercredi 28 janvier à partir de 15 h, vous courrez tous chez "Général" (10, boulevard de Strasbourg, métro Strasbourg-St-Denis). Pourquoi ? Sylvie sera là, et nous aussi, pour vous vendre des exemplaires uniques de "M'enfin", tous dédicacés par Franquin. Sympa, non ? Il n'y en aura pas d'autres, vous ne serez que cent à vous partager jalousement ce précieux trésor.

Qui plus est, dans chacun d'entre eux il y aura une fiche : vous la renverrez à Ubi Soft qui procèdera à un tirage au sort. Le premier gagnera quinze logiciels Ubi (ou anglais distribué par Ubi), le second dix et le troisième cinq. Alors le mercredi 28 janvier, c'est noté dans les calepins ?

Infomédia et le "canard digital"

Floppy, le premier "canard" sur support magnétique sera très bientôt disponible pour CPC, sur cassette (38 F le numéro) ou disquette (59 F le numéro). Le numéro 1 devrait en effet paraître aux alentours du dix janvier *chez les marchands de journaux* et revendeurs de micro-informatique. La version disquette sera double-faces, avec la *première face consacrée au* magazine et la seconde proposant des démonstrations de nouveaux jeux.

Concours Guillemot : la suite

Appel à tous les joueurs fanatiques qui ont durement "planché" sur le concours Amstrad *Mag./Guillemot International.* Nous avons été trop "méchants" avec vous ! Nous n'a-



vions pas le droit de vous faire faire tant de soucis et tant de cheveux blancs... nous ne recommencerons plus jamais. Nous sommes très désolés... s'il vous plaît, ne vous fâchez pas... Bon bref, j'espère que vous avez compris que nous avons fait notre "mea culpa" devant ce concours vraiment trop compliqué. Ceci dit nous souhaitons le prolonger — jusqu'au 12 février — et pour que vous puissiez y participer plus facilement, nous allons vous aider. Alors d'abord, sachez que les formulaires de réponses sont toujours disponibles chez les revendeurs G.I. ; d'autre part, vous y trouverez aussi certaines réponses, enfin, dans notre numéro 19, nous publierons dans la rubrique "Help" toute une série de réponses. Voilà. Et pour achever de vous rassurer, sachez que les lauréats seront tirés au sort parmi les meilleures réponses et non plus seulement parmi les réponses justes.

PS : concours paru dans le numéro 16 d'Amstrad Magazine avec à la clé en PC 1512 et un A.R. Paris-New-York.

Yes you can pour PC 1512

Micro-Application et YC viennent de sortir en étroite collaboration le célèbre générateur d'applications "Yes you can" pour le PC 1512. Distribué au prix TTC de 1 174,14 F, ce logiciel très puissant devrait reconcilier avec les générateurs d'application tous ceux qui sont rebutés par l'apprentissage d'un générateur comme dBase II, par exemple. En test prochainement.

De l'eau pour le Sahel grâce à la micro

Contribuer à construire des pompes à eau pour alimenter les puits des pays du Sahel, est-ce que cela vous intéresse ? Ici à la rédaction, nous sommes tous pour, mais nous avons besoin de vous : envoyez-nous vos idées, si vous êtes nombreux, nous ferons quelque chose, c'est sûr. Voici pourquoi : lors d'Amstrad Expo (où décidément il s'est passé beaucoup de choses), nous avons rencontré sur le stand Hatier des membres de la fondation Daniel Balavoine. Vous savez peut-être que ce chanteur, l'un de nos préférés, dépensait une partie de ces recettes en aidant les pays du Tiers-Monde et plus particulièrement ceux du Sahel. Ses amis continuent maintenant son œuvre. Hatier-Sermap, lors du salon les accueillait et a finalement rétrocédé un pourcentage important du produit de la vente (pendant le salon) de ses logiciels. Un joli cadeau donc. Les amis de "Daniel" sont venus nous voir pour nous parler de ce qu'ils réalisent, nous vous en avons parlé, maintenant si vous avez des idées pour associer l'utilisation de votre micro avec une action, non seulement humanitaire mais en plus vitale, écrivez-nous !

DIVERS

Logiciel 44 : une expérience à suivre...

Enseignants et informaticiens se sont unis pour élaborer "Réussir en Orthographe", un éducatif très pédagogique pour un enseignement personnalisé. Initialement développé sur ordinateur New Brain — l'un des ordinateurs qui présentait le meilleur rpaport qualité/prix, il y a trois ans —, il fonctionne en réseau dans différentes écoles. Adapté sur Amstrad CPC, il est actuellement en test dans quatre écoles de Loire-Atlantique : St-Joseph-de-Oudon, St-Joseph-de-Beaupreau, Fresnay-en-Retz et Notre-Dame-la-Marne. La démarche d'utilisation est la suivante : pendant que, sur trente élèves, quinze suivent un enseignement "traditionnel", quinze autres élèves testent leurs connaissances sur l'Amstrad. Celui-ci est utilisé comme moyen attrayant de test, d'analyse des besoins de l'élève et de ses résultats. Ces quatre écoles travaillent depuis le mois de mai 1986 avec ce logiciel. Très bien perçu par les enfants, ce nouveau procédé pédagogique connaît une implantation progressive auprès des enseignants qui ne voient pas l'ordinateur comme une machine qui tente de les supplanter mais comme un outil permettant une évaluation rapide et un entraînement tenant compte de la disparité des vitesses de travail et d'assimilation chez les enfants. Début d'une série, la disquette comprend 2 000 questions, 50 règles d'orthographe testées auprès de 300 enfants et rédigées par des enseignants. Le programme permet l'assistance en cas d'erreur, l'enregistrement des résultats et la visualisation des progrès. Une vingtaine d'enseignants a déjà participé à l'élaboration des questions et règles contenues dans "Réussir en orthographe". L'enseignement par ordinateur, en France et sur Amstrad semble devenir réalité... affaire à suivre de très près.

Logiciel 44, 5, rue des Grands-Courtils, 44400 Reze. Prix de la disquette : 100 F + port.

Artisans, informez-vous sur votre informatisation

Vous êtes artisans et vous songez sérieusement à vous informatiser pour exécuter vos tâches fastidieuses et répétitives. Quel est le meilleur matériel, au moindre coût, pour répondre à vos besoins ? Quels logiciels acheter, comment les utiliser ?

Nous avons rencontré, lors d'Amstrad Expo, M. Conil Lacoste, Chargé d'étude auprès de l'Assemblée permanente des Chambres de Métiers (APCM) qui assure la coordination de tous les CEMI. Rappelons qu'il existe en France 104 Chambres des métiers pour les Artisans et 43 CEMI (Centres d'Expérimentation Micro-Informatique) équipés des différents types et marques de Micro-ordinateurs. La vocation des CEMI est d'éviter aux artisans les pièges de l'informatisation et l'achat sans réflexion véritable sur les besoins réels. Les CEMI offrent également une possibilité de formation à moindre coût et l'évolution des matériels et logiciels. La marque Amstrad est présente parmi les ordinateurs en démonstration dans les CEMI. Il s'agit pour l'instant de PCW mais la raison de la présence de M. Conil Lacoste à l'Amstrad Expo était surtout orientée vers l'évaluation du nouveau compatible Amstrad...

APCM - 12, avenue Marceau, 75008 Paris. Tél. : 47.23.61.55.

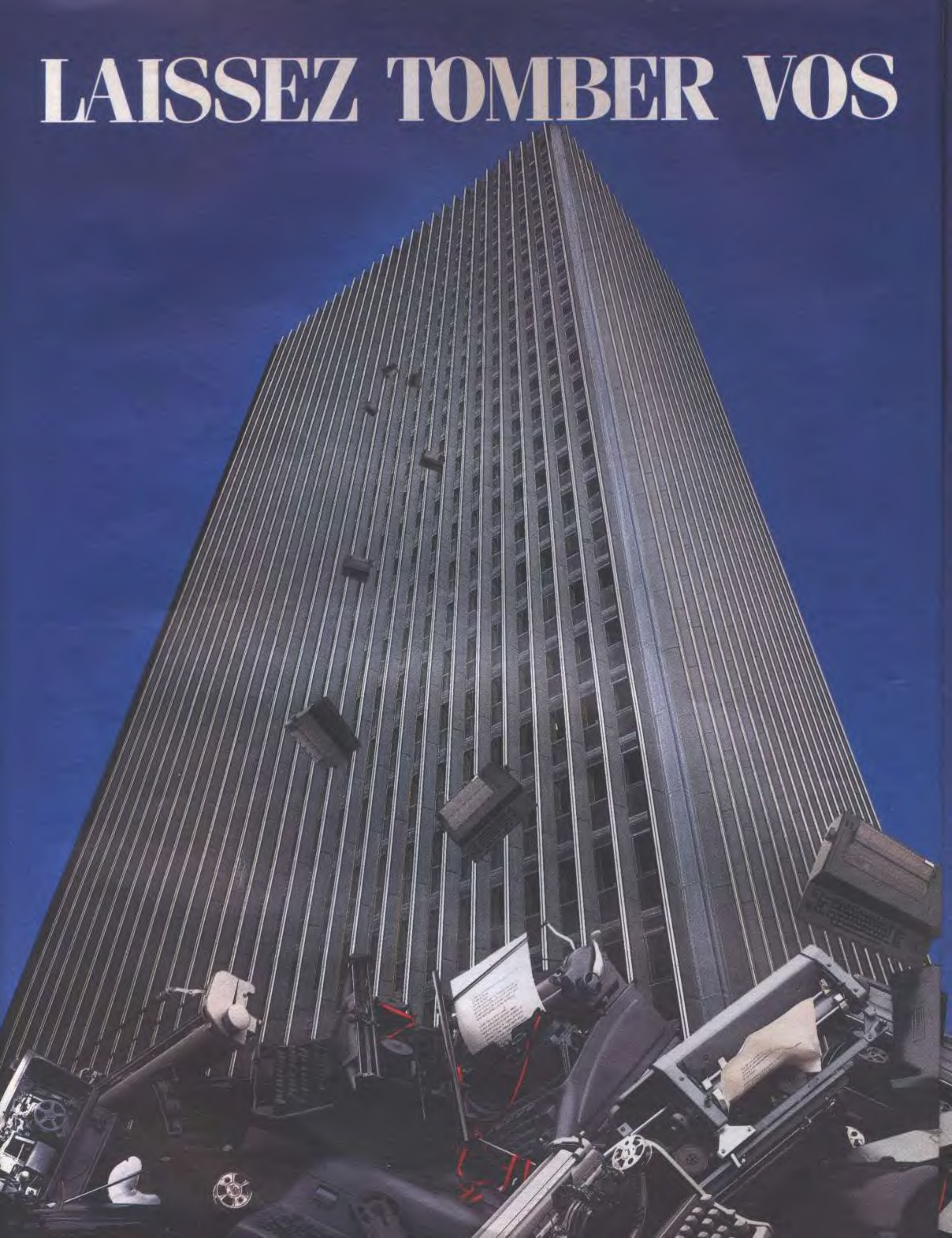
L'offensive espagnole

L'Amstrad remporte en Espagne un véritable succès. La distribution et la pénétration de cette marque sur le marché espagnol — sous l'impulsion d'Indescomp — a été la révélation 1986. Parallèlement s'est développé en Espagne un formidable courant de création logicielle. Ainsi, nous avons pu évaluer lors d'Amstrad Expo cet essor par la présence de nombreux éditeurs espagnols.

Ainsi, Babeta. SA.CO propose toute une gamme de logiciels de gestion et éducatifs pour CPC, PCW et PC. La société espagnole espère trouver, au départ, une place sur le marché français avec des logiciels pour PCW : Clients/Fournisseurs, Multicalc, Multibase 3 et Master Base. Tous ces logiciels devraient prochainement être distribués en France traduits et adaptés au marché français. Les équivalents sur CPC sont à l'étude et la distribution pour PC et compatibles est envisagée.

Pour sa part, l'éditeur espagnol Idéalogic proposait en démonstration un logiciel nommé Amigo dédié aux PC 1512 et compatibles. Amigo est un utilitaire (entièrement francisé) qui peut se définir comme un aide au traitement des tâches sous MS Dos. Selon vos besoins, il compose la ligne de commande MS Dos nécessaire à une opération même complexe. C'est un système très convivial (à fenêtres, menus déroulants et contrôle de toutes les manipulations par souris) qui permet aux débutants pour un prix d'environ 500 F, d'accéder rapidement à toute la puissance du système d'exploitation des PC. Par ailleurs, Idéalogic propose Multimaster, également traduit (notice) et francisé (programme) qui permet d'avoir en mémoire jusqu'à neuf logiciels indépendants à la fois. A tout moment, il est possible de passer d'une application à une autre par simple pression d'une touche ; Multimaster permet également de réaliser des transferts de données entre les applications (Lotus, Wordstar, Amigo...) : les données produites par une feuille de calculs peuvent être alors automatiquement introduites dans une autre comme une compta etc.

Idéalogic propose également un "Turbo Backup" (en français) qui permet de réaliser des copies de sauvegarde de disque dur en temps réduit.


LAISSEZ TOMBER VOS

MACHINES A ECRIRE!

Voici le traitement de texte Amstrad:



4997 F* HT

AMSTRAD PCW 8256 complet avec son imprimante qualité courrier et son logiciel de traitement de texte en français. Prix HT au 31 juillet 1986. Prix TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.

Une machine à écrire, c'est bon pour aligner un caractère après l'autre. Laissez tomber !
Le traitement de texte Amstrad, lui, est conçu pour réaliser directement des documents entiers. Et pour que ce soit rapide, l'Amstrad offre de nombreuses fonctions accessibles d'une simple frappe de touche.
Rajouter un mot, le souligner ou le mettre en italiques, déplacer un paragraphe, changer de type de caractères: autant de jeux d'enfant.
Une fois les textes écrits, ils se classent automatiquement. On peut garder des centaines de pages sur une seule disquette et les réutiliser quand on veut. Quel gain de temps! La mise en page est automatique : centrage, alignement, justification totale, numérotation, etc. Tout est parfait, du premier coup.
Fini le temps perdu à refrapper une lettre entière pour un paragraphe à changer.
Amstrad a sonné l'heure du traitement de texte pour tous!



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 8256

nom : ______

adresse : ______

______ code postal ______

ville ______

tél. : ______

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS 1-87

Mendès-France M.C.

UN ÉVÉNEMENT COURONNÉ

AMSTRAD EXPO

Cette deuxième édition d'Amstrad Expo, qui s'est tenue du 21 au 24 novembre à La Villette, a encore une fois remporté un très vif succès tant auprès des particuliers que des professionnels. Bravant les intempéries, les longues files d'attente, vous avez été quelque vingt mille visiteurs auxquels viennent s'ajouter environ cinq mille professionnels à venir manifester à la Grande Halle votre intérêt, parfois même votre passion de l'informatique Amstrad. Tout avait été mis en œuvre pour que cette exposition soit un succès, elle a obtenu la récompense qui lui revenait...



Après le travail, la fête... Jean Kaminsky en conversation avec notre correspondant anglais Peter Cornforth.

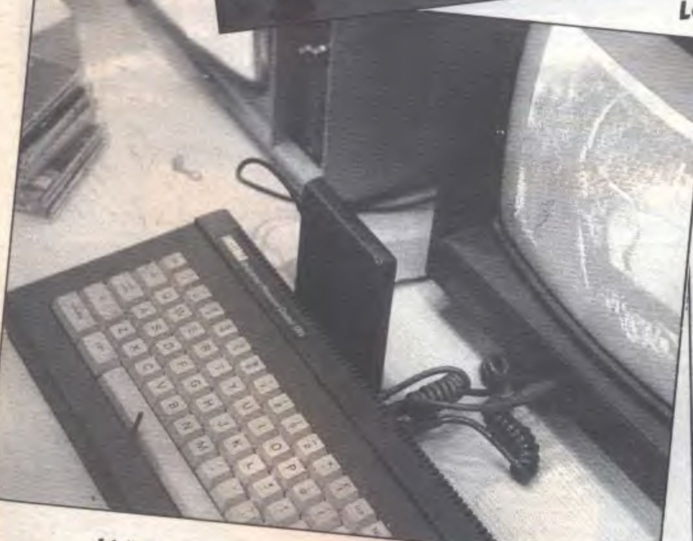
La rançon du succès... on était parfois obligé de prendre son mal en patience.





DE SUCCÈS

Loriciels remporte, sans conteste, la palme du plus beau stand.



L'Ara, premier digitaliseur d'image 100 % français...



Derniers préparatifs avant ouverture, sur le stand Ubi Soft, M'Enfin !





Cameron et Prism Leisure : des accords de distribution qui vont faire des heureux.



Le stand Hatier Logiciels.

CONCOURS: REMISES DE PRIX EN DIRECT

Les gagnants des concours, Uchi Mata et Sapiens, présents sur le Salon se sont vus remettre leurs prix dans l'enceinte de MégaM qui nous accueillait pour l'occasion. Que les autres gagnants, ceux qui n'ont pu se déplacer se rassurent, ils recevront très prochainement leurs lots.



Concours Sapiens : Frédéric Chassagne entouré (de droite à gauche) par Laurant Weill, Marc Bayle (de Loriciels) et notre rédactrice en chef Mireille Massonnet.



Deuxième au concours Uchi-Mata, notre gagnant Jean-Claude Géraud reçoit ses prix des mains de Cécile Nowak, championne d'Europe de judo féminin par équipe.

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE





PCW

- ☐ PCW 8256 .... 5925 F
- ☐ PCW 8512 .... 7690 F
- ☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
- ☐ 2e lect. pcw 8256 .... 1990 F
- ☐ stylo optique .... 890 F
- ☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
- ☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
- ☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
- ☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
- ☐ allonge pcw (imp. + al.) .... 275 F

Disquettes vierges

- ☐ à l'unité .... 35 F
- ☐ par 10 .... 280 F

Cassettes vierges C20

- ☐ les 5 .... 45 F
- ☐ les 10 .... 80 F

Rallonge alimentation + vidéo

- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier .... 175 F (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC .... 450 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"

☐ câble imprimante .... 150 F

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

☐ digitaliseur ARA .... 990 F

MULTISERVI

Enfin une carte E/S ne nécessitant aucun montage, aucun relais. De plus le logiciel fourni avec cette carte vous permet de commander réveil, alarme, spot... tout appareil électrique de votre choix sans être un "crack" de la programmation. Entièrement français.

☐ Multiservi .... 990 F

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

☐ stylo optique .... 349 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

☐ scanner graphique "DART" .... 790 F



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

☐ graphiscop .... 990 F

☐ joystick compétition

PRO5000 .... 170 F



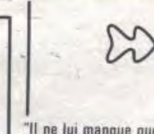


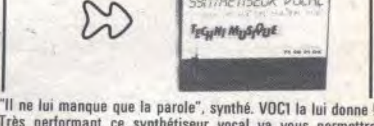
SUPER-PROMOTION

☐ **CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5990 F**

- ☐ CPC 6128 coul. .... N.C.
- ☐ CPC 6128 mon. .... N.C.
- ☐ CPC 464 coul. .... N.C.
- ☐ CPC 646 mon. .... N.C.
- ☐ imprimante DMP 2000 .... 1990 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ souris .... 690 F
- ☐ 1er lecteur de disquettes .... 1990 F
- ☐ 2ème lecteur de disquettes .... 1590 F
- ☐ mangétophone (avec câble) .... 340 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

SYNTHÉVOC 1





"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

- ☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
- ☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC



☐ **interface TV .... 1390 F**

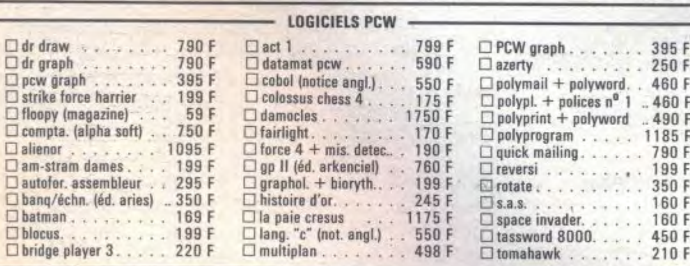
LOGICIELS CPC

	C	D
floopy	☐ 38 F	☐ 59 F
aliens 2	☐ 95 F	–
arsène	–	☐ 590 F
assimil (anglais)	☐ 550 F	☐ 590 F
big band	–	☐ 295 F
breakthru	☐ 115 F	☐ 160 F
cobol (notice angl.)	–	☐ 550 F
dragon's lair	☐ 90 F	☐ 130 F
elektra glide	☐ 110 F	☐ 165 F
gauntlet	☐ 105 F	☐ 165 F
goonies	☐ 105 F	☐ 165 F
H.M.S. cobra	☐ 280 F	☐ 350 F
harry et harry	–	☐ 220 F
hit pack	☐ 110 F	☐ 155 F
scoobydoo	☐ 105 F	☐ 150 F
silent service	☐ 105 F	☐ 155 F
thanatos	☐ 110 F	☐ 155 F
tobrouk 1942	☐ 120 F	☐ 180 F
winter games	☐ 110 F	☐ 140 F
la solution	–	☐ 950 F
discology	–	☐ 345 F
mines du roi aquantus	☐ 125 F	☐ 185 F
fight. war. + way ex.	–	☐ 240 F
fire lord	☐ 100 F	☐ 160 F
foot	☐ 120 F	☐ 160 F
galvan	☐ 110 F	☐ 180 F
glider rider	☐ 100 F	☐ 145 F
graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F
xeno	☐ 100 F	–
comix	☐ 145 F	☐ 195 F
master tronic n° 1	–	☐ 99 F
master tronic n° 2	–	☐ 99 F
master tronic n° 3	–	☐ 99 F
ikari warriors	☐ 100 F	☐ 155 F
les passagers du vent	☐ 299 F	☐ 299 F
kid kit	☐ 299 F	☐ 299 F
highlander	☐ 100 F	☐ 145 F
silent service	☐ 105 F	☐ 155 F
street hawk	☐ 105 F	☐ 150 F
acro jet	☐ 105 F	☐ 155 F
america's cup chall.	☐ 105 F	☐ 155 F
avenger	☐ 100 F	☐ 145 F
demain holocauste	–	☐ 235 F
cobra	☐ 95 F	☐ 145 F
3 d grand prix	☐ 110 F	☐ 165 F
4e protocole	☐ 195 F	☐ 195 F
amstradeus	☐ 490 F	☐ 570 F
asphalt	☐ 140 F	☐ 180 F
autof. à l'assembl.	☐ 195 F	☐ 295 F
bactron	☐ 140 F	☐ 180 F
balade au pays big ben	☐ 180 F	☐ 250 F
billy la banlieue	☐ 140 F	☐ 199 F
bob winner	–	☐ 180 F
boulder dash 3	☐ 100 F	☐ 150 F
bridge	☐ 255 F	☐ 290 F
bruce lee	☐ 110 F	☐ 160 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F
c.a.o	☐ 320 F	☐ 410 F
calcumat	–	☐ 450 F
ciné clap	–	☐ 180 F
cobra pinball	☐ 140 F	☐ 220 F
d base II	–	☐ 790 F
d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F
dan dare	☐ 110 F	☐ 175 F
data mat	–	☐ 450 F
deactivators	☐ 110 F	☐ 165 F
deep strike	☐ 120 F	☐ 170 F
division blindée	☐ 155 F	☐ 199 F
dr draw	–	☐ 649 F
dr graph	–	☐ 649 F
explorer 3	–	☐ 280 F
fer et flammes (2 dsq.)	–	☐ 295 F
gunf. + way tg. + visi.	☐ 145 F	☐ 195 F
infiltrator	☐ 115 F	☐ 165 F
l'affaire sydney	☐ 150 F	☐ 199 F
l'affaire vera cruz	☐ 165 F	☐ 199 F
l'ère du verseau	–	☐ 250 F
l'héritage	☐ 165 F	☐ 199 F
la geste d'artillac	☐ 255 F	☐ 255 F
le 5e axe	☐ 120 F	☐ 160 F
Le diam. de l'île maudite	☐ 180 F	☐ 220 F
le pacte	–	☐ 220 F
le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
les 4 saisons	☐ 120 F	☐ 220 F
les mines du roi aquantus	☐ 125 F	☐ 185 F
light force	☐ 105 F	☐ 160 F
m.g.t.	☐ 140 F	☐ 180 F
m.g.t. + bactron	☐ 195 F	☐ 245 F
mag max.	☐ 110 F	☐ 165 F
mandragore	☐ 255 F	☐ 255 F
maracaïbo	☐ 135 F	☐ 175 F
masque	–	☐ 195 F
meurtre à gde vitesse	☐ 180 F	☐ 240 F
meurtre sur l'atlantique	☐ 199 F	☐ 260 F
miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F
micro scrabble	☐ 195 F	☐ 245 F
mission delta	☐ 120 F	☐ 199 F
monopoly	☐ 180 F	☐ 290 F
nexor	☐ 110 F	☐ 190 F
oddjob	–	☐ 200 F
omega planète invisible	☐ 255 F	☐ 255 F
pédagociciel (an. compl.)	☐ 720 F	☐ 720 F
ping-pong	☐ 100 F	☐ 165 F
prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
rally 2	☐ 160 F	☐ 199 F
robbot	☐ 130 F	☐ 175 F
sapiens	☐ 140 F	☐ 180 F
shogun	☐ 115 F	☐ 165 F
skyfox	☐ 110 F	☐ 165 F
space moving	☐ 295 F	☐ 395 F
spitfire 40	☐ 105 F	☐ 170 F
sram	–	☐ 180 F
tempest	☐ 120 F	☐ 160 F
tension	☐ 150 F	☐ 190 F
thanatos	☐ 105 F	☐ 165 F
sold a million (n° 1)	☐ 110 F	☐ 170 F
sold a million (n° 2)	☐ 110 F	☐ 170 F
tobrouk	☐ 120 F	☐ 180 F
top secret	–	☐ 240 F
trail blazer	☐ 110 F	☐ 160 F
trivial pursuit	☐ 199 F	☐ 259 F
winter games	–	☐ 180 F
zombi	–	☐ 180 F

LOGICIELS PC

- ☐ calcomat .... 820 F
- ☐ cyrus chess 2 .... 145 F
- ☐ datamat .... 820 F
- ☐ dbase II .... 1175 F
- ☐ evolution sunset .... 1175 F
- ☐ framework 1er .... 1175 F
- ☐ multiplan junior .... 699 F
- ☐ word junior .... 1175 F
- ☐ yes you can .... 1175 F

PC 1512 : il est là !



LOGICIELS PCW

☐ dr draw	790 F
☐ dr graph	790 F
☐ pcw graph	395 F
☐ strike force harrier	199 F
☐ floopy (magazine)	59 F
☐ compta. (alpha soft)	750 F
☐ alienor	1095 F
☐ am-stram dames	199 F
☐ autofor. assembleur	295 F
☐ banq/échn. (éd. aries)	350 F
☐ batman	169 F
☐ blocus	199 F
☐ bridge player 3	220 F
☐ act 1	799 F
☐ datamat pcw	590 F
☐ cobol (notice angl.)	550 F
☐ colossus chess 4	175 F
☐ damocles	1750 F
☐ fairlight	170 F
☐ force 4 + mis. detec.	190 F
☐ gp II (éd. arkenciel)	760 F
☐ graphol. + bioryth.	199 F
☐ histoire d'or	245 F
☐ la paie cresus	1175 F
☐ lang. "c" (not. angl.)	550 F
☐ multiplan	498 F
☐ PCW graph	395 F
☐ azerty	250 F
☐ polymail + polyword	460 F
☐ polypl. + polices n° 1	460 F
☐ polyprint + polyword	490 F
☐ polyprogram	1185 F
☐ quick mailing	790 F
☐ reversi	199 F
☐ rotate	350 F
☐ s.a.s.	160 F
☐ space invader	160 F
☐ tassword 8000	450 F
☐ tomahawk	210 F

Possibilités de crédit partiel ou total

LIVRES

- ☐ peeks pokes du cpc .... 99 F
- ☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc.. 129 F
- ☐ la bible des cpc. .... 199 F
- ☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F
- ☐ amstrad à l'école .... 120 F
- ☐ amstrad en famille ... 120 F
- ☐ amstrad en musique .. 165 F
- ☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F
- ☐ lefs pour amstrad t2 .. 155 F
- ☐ routines du cpc..... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc.... 149 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc 129 F
- ☐ la bible des cpc .... 199 F
- ☐ routines du cpc .... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc ... 149 F
- ☐ peeks pokes du cpc .. 99 F
- ☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
- ☐ bien débuter pcw.... 129 F
- ☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F
- ☐ je débute basic amstrad 91 F
- ☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
- ☐ livre du basic 1512 .. 179 F
- ☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
- ☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
- ☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
- ☐ prog. math. sur cpc .. 150 F
- ☐ programmation sur PCW 149 F
- ☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
- ☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________ ORDINATEUR : ☐ **PC 1512** ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ______________ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL,** 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.

AMSTRAD



LE PACTE

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

Bob Winner

Dément... Nouvelle génération de graphismes !



U.S. GOLD
ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
GHOSTBUSTERS
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
KUNG-FU MASTER
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR,
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLE
ACTIVISION

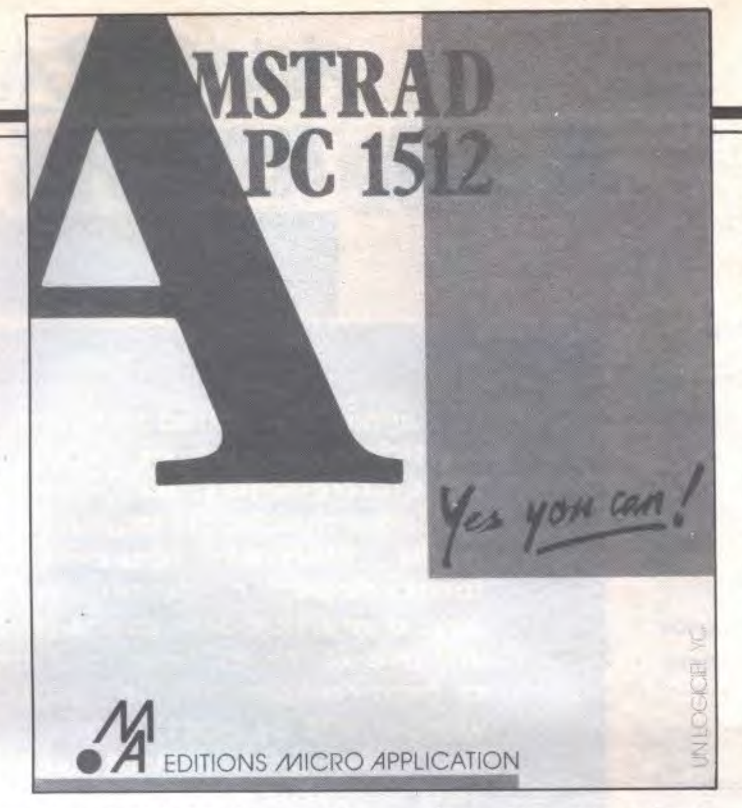


colonne séparément. Le tout sera testé incessament.

Ikari Warriors - Elite - Un groupe de révolutionnaire s'est emparé du général Alexander Bonn, des forces américaines, et le maintient prisonnier dans son propre quartier général. Votre mission, vous l'aurez deviné, sera donc de tenter de le délivrer en utilisant les armes de l'ennemi. Pour les amateurs du style Commando exclusivement...

Dandy - Electric Dreams - A l'aide de Sheeba, un mastodonte de quelques 120 kilos et de Thor, le célèbre héros norvégien, partez vous emparer du trésor et anéantir les hordes ennemies, qui pour leur part, ne reculerons devant rien pour vous détruire.

Bob Winner - Loriciels - Le globe-trotter qui se cache en vous se fera un plaisir de parcourir le monde à la recherche d'une civilisation disparue. Votre cheminement ne sera pas de tout repos. Il vous faudra échapper aux nombreuses embuscades dressées par des combattants envoyés par les grandes puissances ne tenant pas à ce que votre quête se voit couronnée de succès. Sans compter tous les obstacles qui se dresseront sur votre chemin... Un subtile mélange d'intelligence et d'astuce sera nécessaire à l'aboutissement de votre mission. Persévérez, vous parviendrez sûrement à découvrir l'objet de vos désirs...



Yes You Can - Micro Application - Ce générateur d'applications bien connu, de part son succès sur PC et compatibles, s'ouvre aujourd'hui au marché du PC 1512. Il permet au néophyte, comme au spécialiste de créer ses propres applications en dix ou vingt fois moins de temps qu'avec un langage traditionnel tel que pascal ou basic.

Hijack - Activision - Ce logiciel vous met à la tête d'un département du Pentagone dont la tâche devra consister à juguler le terrorisme par des moyens pacifiques : la division Hijack. Il faudra vous battre contre la bureaucratie pour mettre fin à un détournement. Un bon cocktail composé d'un zest de stratégie et de deux doigts de simulation.

Malette Practi - France Image Logiciel - Cette malette est en fait la réunion de quatre "gros" logiciels pour PC 1512 et compatibles : Practibase, programme de gestion de base de données multifichiers pouvant lire et transférer des fichiers ou des programmes de dBase II, Practitexte, logiciel de traitement de texte qui offre entre autres l'avantage d'une sauvegarde automatique évitant toute perte accidentelle d'informations, Practicalc, tableur à usage professionnel (cadres, chercheurs, etc.) et enfin, Practigraphe, qui permet, avec un minimum de touches, d'exploiter toutes vos données chiffrées sous formes de graphiques. Ces logiciels sont compatibles entre eux et peuvent donc être utilisés conjointement. Vendu au prix de 1 950 F TTC.

HIT PARADE

1 - **Compilation They sold a million III** (US Gold)
2 - **Infiltrator** (US Gold)
3 - **Knight Tyme** (Mastertronic)
4 - **Grand Prix 500** (Microids)
5 - **Sram II** (Ere Informatique)
6 - **Top Secret** (Loriciels)
7 - **Winter Games** (Epyx)
8 - **MGT** (Loriciels)
9 - **Harry & Harry** (Ere Informatique)
10 - **Ikari Warrior** (Elite)
11 - **Elite** (Firebird)
12 - **Pack F.I.L.** (FIL)
13 - **Green Beret** (Imagine)
14 - **Lightforce** (FTL)
15 - **Miami Vice** (Océan)

UTILITAIRES

1 - **Dbase II** (Ashton Tate)
2 - **La Solution** (Micro-Application)
3 - **Tasword** (Tasman/Sémaphore)
4 - **Masterfile** (Tasman/Sémaphore)
5 - **Compilateurs Basic** (marques confondues)

AMSTRAD MAGA

A LA RECHERCHE D

Une année d'Amstrad Magazine, toute pleine d'articles, de trucs, de listings et d'informations intéressantes. Mais, comme par hasard, l'article recherché est toujours dans un numéro oublié... Alors, pour vous éviter de brasser des tonnes de papier, pour retrouver facilement la page d'un article dans un sommaire enfoui sous une pile de revues, nous vous avons concocté ce petit récapitulatif. Un "super-menu" pour une période de fêtes, quoi...
Toute l'équipe d'Amstrad Magazine vous souhaite un joyeux Noël (pas trop arrosé !) et une très bonne Année 1987 !

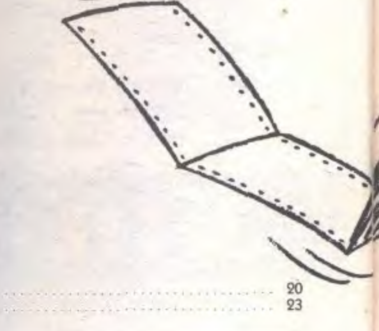
SOMMAIRE NUMERO 6 - JANVIER 1986

SOMMAIRE NUMERO 7 - FEVRIER 1986

SOMMAIRE NUMERO 8 - MARS 1986

SOMMAIRE NUMERO 9 - AVRIL 1986

SOMMAIRE NUMERO 10 - MAI 1986



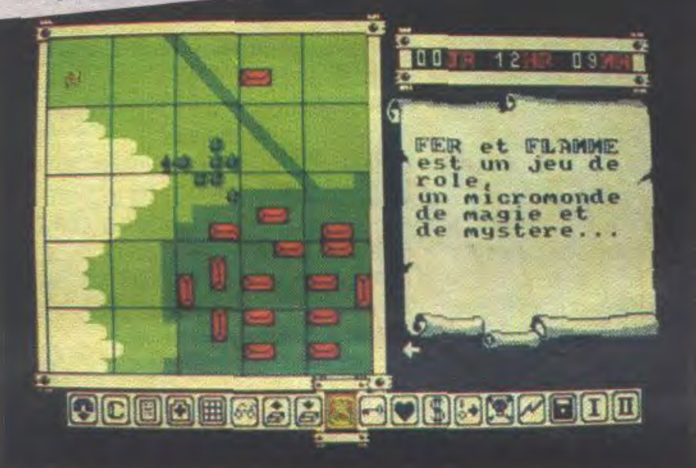
ZINE CUVÉE 1986
E L'ARTICLE PERDU

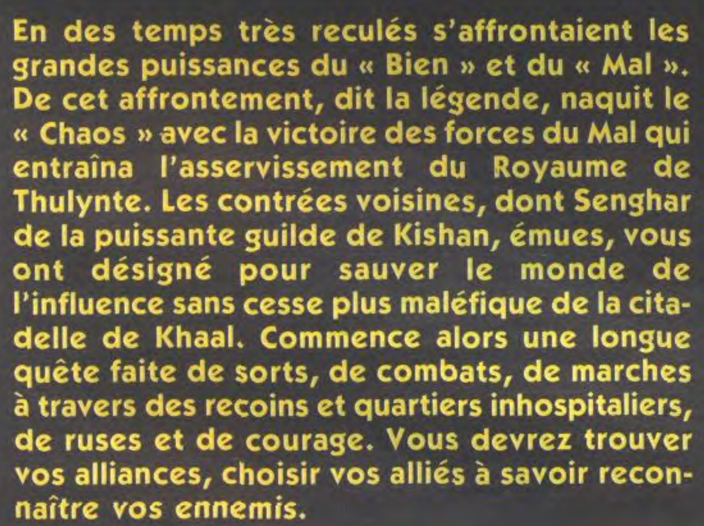




FER & FLAMME

Éditeur : Ubi Soft
Distributeur : Ubi Soft
Genre : jeu de rôle/aventure
Support : deux disquettes
Graphismes : *****
Intérêt : *****
Difficulté : ****
Appréciation : *****





En des temps très reculés s'affrontaient les grandes puissances du « Bien » et du « Mal ». De cet affrontement, dit la légende, naquit le « Chaos » avec la victoire des forces du Mal qui entraîna l'asservissement du Royaume de Thulynte. Les contrées voisines, dont Senghar de la puissante guilde de Kishan, émues, vous ont désigné pour sauver le monde de l'influence sans cesse plus maléfique de la citadelle de Khaal. Commence alors une longue quête faite de sorts, de combats, de marches à travers des recoins et quartiers inhospitaliers, de ruses et de courage. Vous devrez trouver vos alliances, choisir vos alliés à savoir reconnaître vos ennemis.

« Du choc des corps, la force de l'âme se transmet à l'arme, faisant de l'ouvrage un ami des plus parfaits, épousant corps et âme l'acquéreur ». Fer et Flamme est une longue saga, un grand moment de l'histoire légendaire et médiévale. Plus qu'un simple jeu d'aventure, c'est un monde dont vous prenez possession, dont vous devenez l'un des héros...

Présentation

En fait, Fer et Flamme n'est pas un jeu d'aventure ordinaire mais un « jeu de rôles ». Votre mission sera, bien sûr, la libération des opprimés mais le but principal sera de faire acquérir à vos personnages un savoir et une expérience qui leur seront nécessaires et qui les aideront dans leurs missions futures. Vous serez, en début de partie, le créateur de vos personnages : c'est vous qui, à partir d'un capital points, leur répartirez leur force, leur intelligence, leur magie, etc. Vous les façonnerez selon différents critères (guerrier, chevalier, magicien, voleur...) lesquels détermineront des capacités plus ou moins accrues pour chacun des personnages dans certaines situations de jeu. Au fur et à mesure de la partie, les caractéristiques « premières » de vos personnages vont se modifier : points de vie, intelligence, courage, expérience... C'est déjà là qu'intervient la notion de jeu de rôle, les personnages évoluent et au fil des situations rencontrées se métamorphosent. A l'inverse des jeux de stratégie, le jeu de rôle ne réclame pas de vainqueur ou vaincu immédiat : le jeu se suffit à lui-même.

Fer et Flamme est livré sur deux disquettes (exclusivement, vu la longueur et la richesse du programme) accompagnées d'un manuel de jeu très détaillé. Celui-ci fixe le contexte du jeu et donne les explications liminaires quant au déroulement de la partie. Ce contexte, médiéval, n'est pas des plus simples à interpréter : beaucoup de références à des lieux ou personnages mythiques, à des légendes. Toutefois, l'ensemble est bien construit et si la situation ne vous aide guère pour la suite de votre quête, elle a au moins le mérite d'exister, d'être agréablement écrite et de ne pas ressembler aux situations de ce type de jeux pour vous imprégner d'une certaine atmosphère.

Début de partie

La lecture de la notice explicative, si elle n'est pas vraiment indispensable, n'en est pas moins nécessaire pour pouvoir rapidement maîtriser toutes les fonctions du jeu. Après lecture celle-ci, vous pouvez charger la première face de ce grand jeu. Superbe, l'écran de présentation laisse bien présager de la grande qualité de l'ensemble et est agrémenté d'une musique digne des meilleurs troubadours. Bravo

AMSTRAD PROFESSIONALS
FROM DIGITAL RESEARCH

Votre Amstrad A 256 K ou 128 K pour jouer... c'est dommage de ne l'utiliser que pour ça !

Les Amstrad PCW 8256-8512 et CPC 6128 sont décidemment des machines extraordinaires.

Avec leur capacité de mémoire vive, ils laissent loin derrière eux les ordinateurs familiaux.

Aujourd'hui, DIGITAL RESEARCH, Société créatrice du Système d'Exploitation CP/M, présente pour ces deux machines, deux langages exceptionnels, pour des applications portables et pour un développement facile et puissant : PASCAL MT+ et BASIC COMPILER.

Ces deux langages sont présentés dans un package professionnel sous un standard 3", avec une documentation complète (en anglais).

Le plus complet des Pascal

PASCAL MT+ est le plus complet des Standards ISO. Il offre des extensions permettant une programmation compréhensive et professionnelle pour toute application, de gestion, technique ou à vocation éducative.

PASCAL MT+ est plus rapide que les versions standard, plus conversationnel, plus portable et plus facile à utiliser pour toute application sophistiquée nécessitant une programmation structurée.

Ce package inclus un compilateur générant un code objet relogeable, un éditeur de liens, un débuger, un désassembleur et une librairie de sous-programme et de fonctions telles que des gestions d'interruption et autres tâches.

Conformément au Standard ISO, le PASCAL MT+ supporte tout calcul effectué en virgule flottante pour une précision arithmétique, ou en binaire codé décimal (BCD).

Il compile par modules séparés, possède de nombreux outils de mise au point, et génère un code optimisé.

PASCAL MT+ est certainement le plus complet des PASCAL : vous pouvez débuter avec et continuer avec, jamais vous ne serez obligé de le "gonfler". Il vous offre tout.

Sur le basic

10 FOIS PLUS VITE AVEC CBASIC.

CBASIC compiler est un vrai compilateur. Il permet une compilation en modules séparés et génère directement un code objet exécutable grâce à son éditeur de liens.

Il combine la puissance du code machine et la facilité du BASIC pour produire des programmes huit à dix fois plus rapides que les mêmes programmes interprétés.

Une gamme complète d'instructions et de fonctions graphiques permettant des sorties sur n'importe quel périphérique graphique sans recompilation ni modification de programme.

Les calculs sont effectués en décimal flottant, d'où une précision de 14 chiffres significatifs, très important pour des applications de compatibilité. Le type entier existe également pour augmenter encore plus la vitesse d'exécution des calculs.

Les branchements sont effectués par des étiquettes alphanumériques ; donc plus de numérotation obligatoire et programmation plus structurée.

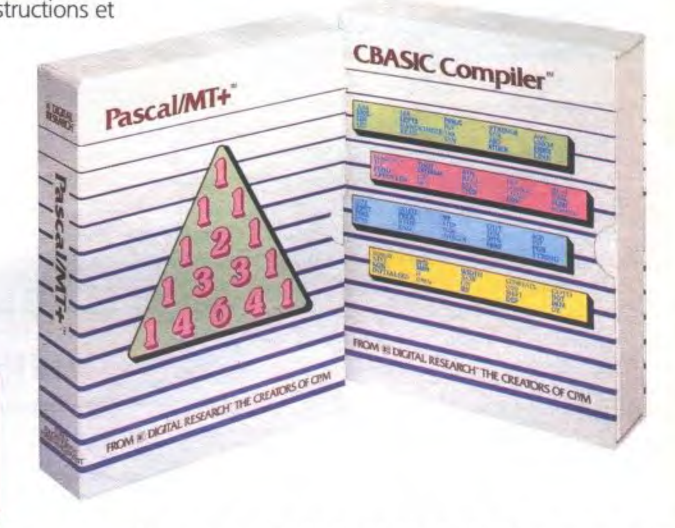
Un potentiel de développement

PASCAL MT+ et CBASIC COMPILER tournent sur Amstrad PCW 8256-8512 et CPC 6128-664 (pour le 464, la présence d'un lecteur de disquette DDI est nécessaire).

L'utilisation des instructions graphiques du CBASIC n'est valable que sur CPC 6128 et PCW 8256-8512.

Conclusion

Les logiciels professionnels de Digital Research pour Amstrad, vous permettront désormais d'explorer et d'exploiter toutes les ressources et le potentiel de votre machine.





MICROPOOL

En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes : nous contacter

Logiciels Digital Research pour Amstrad. Les pros commencent à la maison.

☐ PASCAL/MT PU 649 F
☐ CBASIC Compiler PU 649 F

Nom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Ville : ____________________ Code postal : ____________________

Contre-remboursement (France uniquement) : + 50 F. Envoi hors métropole + 100 F par produit. FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

AMS 18



aux graphistes et aux musiciens ! Trois options vous sont alors proposées : création de l'équipe, reprise d'une partie préalablement sauvegardée et entrée dans le jeu. Après de nombreux appels à la disquette, apparaîssent sur la droite de l'écran, un parchemin où vont s'inscrire les détails du déroulement de la partie ; sur la gauche, un plan-carte (vue de surplomb) et, en bas, la ligne des icônes avec son pointeur. Au départ du jeu, vous déplacez votre personnage sur le plan jusqu'à l'endroit de votre choix. Lorsque celui-ci se trouve à proximité d'un lieu à visiter, l'ordinateur effectue les chargements nécessaires et l'emplacement de la carte fait place à une vue « en trois dimensions » des lieux à explorer. L'aventure commence...

Un ensemble très séduisant

Fidèle au système de contrôle du jeu « par icônes » cher à Ubi Soft (cf. ZOMBI), Fer et Flamme est doté d'une ligne de vingt-cinq icônes permettant vingt-huit actions. L'ensemble du jeu est donc exempt de longues saisies fastidieuses, à partir du clavier. Pour les réfractaires au joystick, l'ensemble peut également être maîtrisé avec un minimum de touches du clavier. Cela donne un ensemble très facile à utiliser, très pratique dès que l'on a mémorisé la zone des icônes et les actions correspondantes. Pour exécuter une action, il suffit de faire correspondre le « pointeur » et l'icône correspondant à l'action désirée et de « cliquer ». Avec ce système, pas d'ambiguité : si l'action est impossible un bip sonore se fait entendre (mais vous n'avez pas passé un quart d'heure de saisie au clavier pour arriver à ce résultat).

Fer et Flamme est un jeu de rôle, certes, mais c'est avant tout un jeu graphique et visuel. Ainsi, les deux disquettes qui composent le jeu sont pleines de graphismes superbes, de lieux évocateurs et proches du réel. Un très gros travail a été fait au niveau de ce visuel : les perspectives donnent parfois l'impression d'être des digitalisations de lieux existants, les couleurs sont étonnemment présentes dans ce type de dessin aux détails très recherchés. Bref, pour ce qui est du graphisme, Fer et Flamme peut en remontrer à beaucoup. Couleurs, détails, réalisme tout a été mis en œuvre pour la plus grande joie des yeux...

Par contre, outre cette superbe musique de présentation dont nous vous avons déjà parlé, le reste du jeu semble être assez pauvre pour ce qui est des bruitages en cours de partie. De même, et puisque nous en sommes au chapitre des récriminations, un petit reproche peut être fait au sujet de l'affichage des commentaires (sur le parchemin) : en effet, ceux-ci ne sont pas toujours, du fait de césures irrégulières et d'accentuation parfois déficiente, des modèles de clarté. Quoiqu'il en soit, il s'agit là d'un reproche bien mineur comparé aux réelles qualités de l'ensemble du jeu.

Différentes phases de jeu

Nous avons vu que vous disposiez de plusieurs personnages : Conan, Gundrund, Merlin, Simbad et Ivanhoe. Ceux-ci peuvent intervenir à leur tour dans le déroulement du jeu, pour réussir une action qu'un autre ne peut effectuer, par exemple. Leurs caractéristiques propres sont également importantes pour ce qui est des phases de combat. D'avis personnel, ces phases de combats ne sont pas les plus intéressantes du jeu mais sont obligatoires pour déterminer l'aptitude, l'expérience de chacun des personnages. Ce ne sont pas des écrans d'arcade mais plutôt des grilles de jeu sur lesquelles sont disposés des protagonistes, la réflexion du joueur intervenant alors dans le placement de ces personnages en fonction de leurs compétences. On a donc trois grandes phases de jeu : localisation et grands mouvements (sur la carte), combats et visite des lieux avec vue en trois dimensions. L'ensemble est très bien dosé et le résultat — c'est-à-dire plusieurs heures de jeu — est très convaincant.

Tout Fer, tout Flamme...

Fer et Flamme est donc, à tout point de vue, une superbe réalisation que vous brûlez déjà — nous en sommes persuadés — de posséder. Si l'aventure vous tente, partez sur ce gigantesque territoire, à travers montagnes, forêts, lacs et prairies, dans ce royaume maléfique de Thulynte, pour détruire le diabolique Khaal. Prenez-garde aux très nombreux monstres et tentez de découvrir le « Palais Doré » qui vous donnera peut-être la clé des mystères...

Fer et Flamme fait partie de cette espèce de jeu qui font progresser les limites de l'informatique ludique et qui, outre le plaisir que ce jeu procure, se fait un excellent ambassadeur d'une production française de top-niveau. A se procurer absolument pour se faire un « EEENN-NOOORRRMMMEEE » plaisir...

Frédéric Nardeau



MOMIE BLUES



Éditeur : Coktel Vision
Genre : aventure arcade
Support : disquette
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Les embûches vous attendent à chaque carrefour dans votre traversée des labyrinthes de la mort. Vous recherchez vainement les sept élixirs qui vous redonneront la vie et vous permettront de revoir la surface. Faites très attention aux rencontres incongrues qui freineront votre ascension (moisissures, vers, cloportes et autres pièges en tous genres) au point de vous garder pour l'éternité. La présentation est ma foi bien faite ainsi d'ailleurs que les graphismes en général mais l'issue est longue à découvrir et on finit par se lasser. Dommage !

MIAMI DICE

Éditeur : Bug Byte
Genre : jeu de société
Support : cassette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Ce jeu vous offre la possibilité de jouer au craps (jeu de dés), seul contre l'ordinateur, ou en compagnie de un à trois amis. Vous devez débuter par la sélection de la « trombinette » du joueur qui vous représentera au cours de la partie. Une fois cette étape terminée, vous vous retrouvez à la table de jeu entouré de vos trois adversaires et du croupier. La musique très sympathique nous fait un peu oublier le manque singulier de passion déchaînée par ce jeu. Néanmoins, l'animation, sans être extraordinaire (ce n'est pas le but dans ce genre de jeu) est assez réaliste : mouvement des yeux, fumée de cigarettes, etc. Bref, les vrais passionnés du craps à l'américaine y retrouveront certainement leur compte...



CARSON CITY



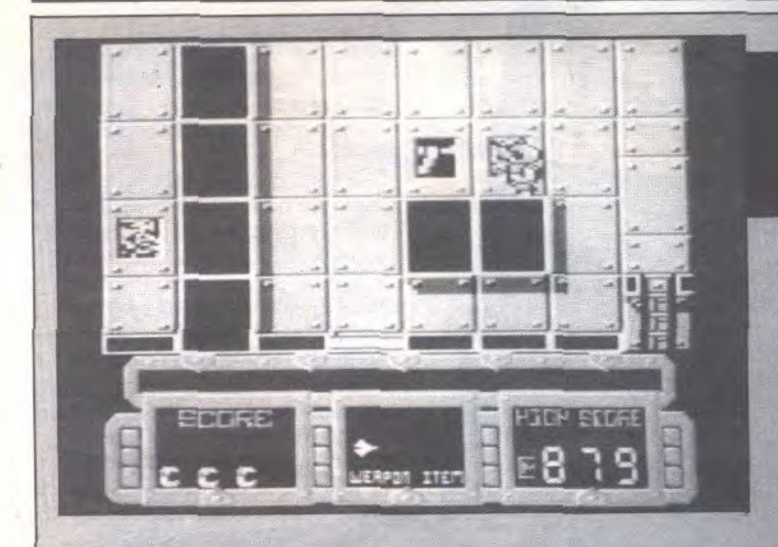
Éditeur : Elice
Genre : aventure arcade
Support : cassette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Vous vous trouvez transporté au "far-west" des années 1800 et des poussières à la poursuite de six bandits, voleurs de bétail. Avec 200 $ en banque, il vous faudra acheter le nécessaire pour accomplir pleinement votre enquête et coffrer les « vilains » : revolver, balles, etc. Il n'est pas interdit de prendre du repos, pour cela, entrez au saloon et prenez un verre en faisant un petit poker. Un bon conseil, ne trichez pas, vos adversaires de jeu ne l'apprécieraient pas. Remarquez, il y a toujours le médecin pour vous raccommoder.

Mélange de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure, Carson city n'est certes pas un modèle du genre mais il vous fera sûrement passer un agréable moment.







FUTURE KNIGHT

Éditeur : Gremlin
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

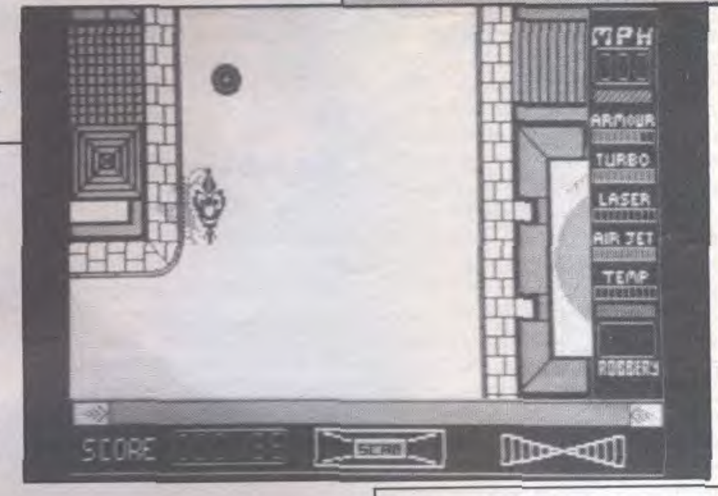
Un bon classique

Des échafaudages, des échelles, des trucs qui descendent et des machins qui montent. Un petit scaphandrier que vous baladez au milieu de tout ça au moyen de votre manche. Avec votre feu, vous envoyez des balles sur les bidules et vous tentez de ne pas entrer en contact avec les bazards. Classique ? Oui, mais bien réalisé, en mode 0, avec des sprites qui bougent parfaitement bien. Le but du jeu ? Je n'en sais fichtre rien ! Mais aucune importance ! Il y a bien évidemment des objets à ramasser et des sorties à trouver. Pour le reste, il faut se laisser aller au fil du jeu. Rassurez-vous, les premières tentatives ne sont pas rebutantes, on ne meurt pas au contact des monstres, on perd simplement des points. De plus, les abattre est un jeu d'enfant ! Si vous regardez le jeu sans intervenir, après un certain temps, votre bonhomme vous fera des signes, puis se mettra à gesticuler dans tous les sens, avant de tourner comme une toupie et de mourir ! Marrant, non ?

STREET HAWK

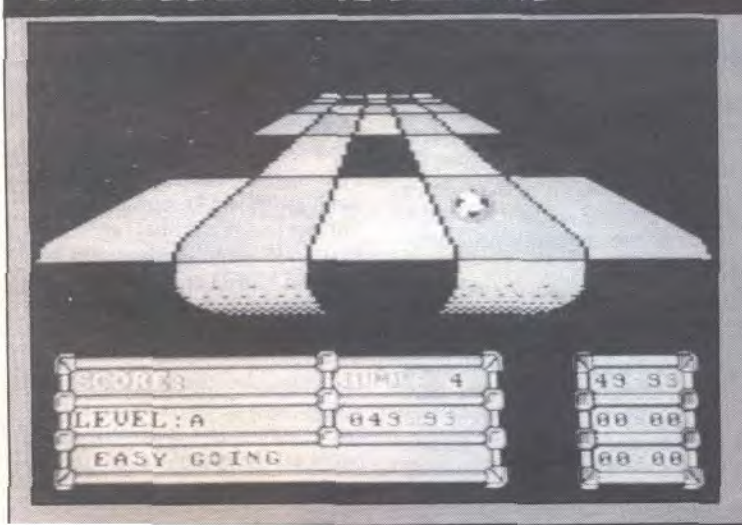
Éditeur : Océan
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Êtes-vous un as du guidon ? Un pilote exceptionnel ? Alors vous voilà aux commandes d'une moto ultra sophistiquée, avec moteur turbo, laser et analyseur. Vous devez attaquer les malfaiteurs, tout en étant vous-même visé par des bandits et poursuivi par la police ! C'est un peu trop pour un seul homme ? Pas pour un motard comme vous, surtout au guidon de la plus folle des bécanes. D'un coup de barre d'espace, vous sautez par dessus les bagnoles. Un coup de touche "T" et vous voilà propulsé par votre turbo ! (indispensable quand les flics se pointent). Le décor se déroule en scroling vertical, il faut donc réagir très vite quand des voitures arrivent du haut de l'écran et que vous roulez comme un malade, la poignée dans le coin. Toutes les commandes ne sont pas à la manette, je vous conseille donc de passer 5 ou 10 minutes à acquérir les réflexes nécessaires. Mis à part le texte défilant de manière saccadée dans le bas de l'écran, la réalisation est bonne et le jeu est agréable à l'utilisation.



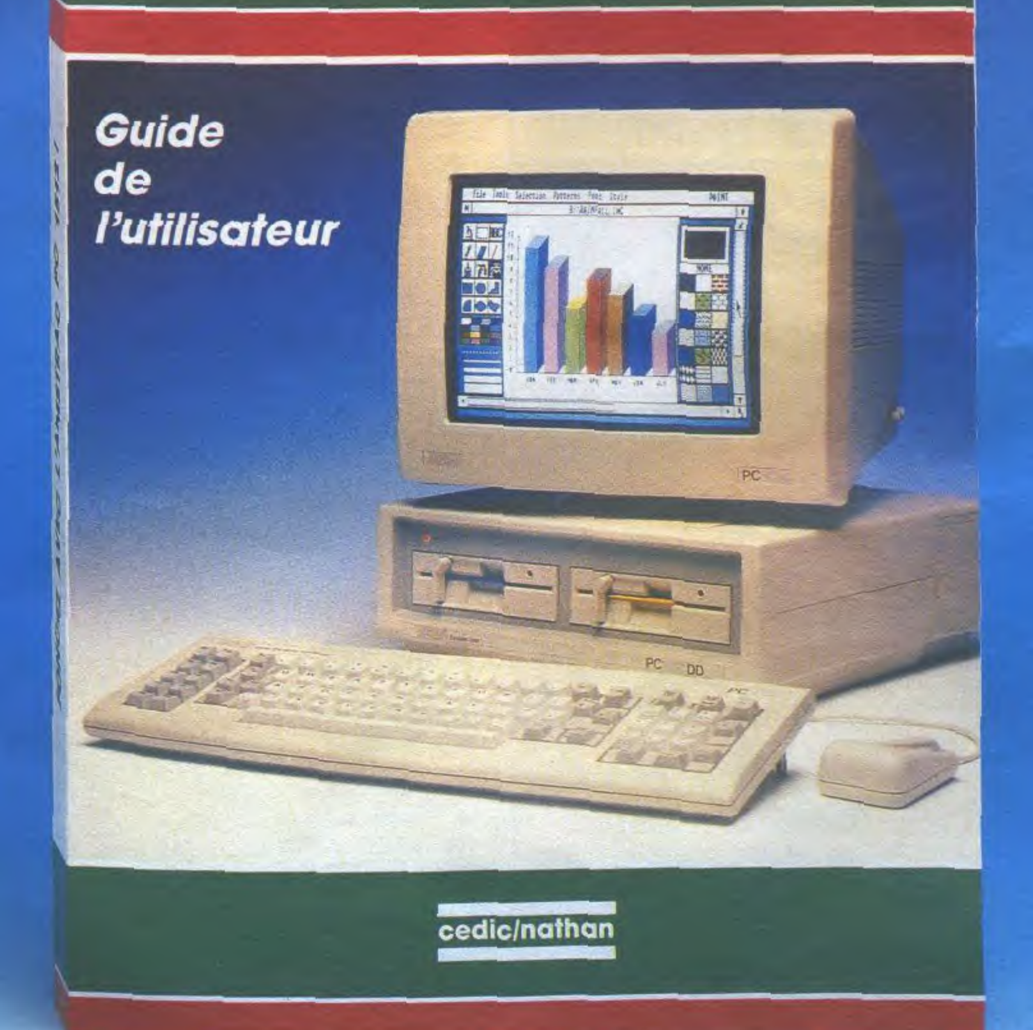
TRAILBLAZER

Éditeur : Gremlin
Distributeur : Micromania
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★



Sur une musique très rapide, très bien programmée (mais très agaçante, à la longue), vous commandez un ballon de football. Pas sur un terrain, comme tout le monde, mais sur une sorte de tapis roulant en couleurs ! Comme par hasard, ce n'est pas un tapis persan, mais un tapis percé ! Et ne faites surtout pas tomber votre ballon dans les trous, vous perdriez du temps. Car le but du jeu est de parcourir le tapis, le plus rapidement possible. Vous disposez, dans le menu, de plusieurs niveaux et de plusieurs tapis. Les commandes vous permettent de déplacer votre ballon à droite et à gauche, d'accélérer ou de ralentir le tapis et de faire rebondir la « baballe » pour qu'elle saute par-dessus les « troutrous ». Mais attention ! Les couleurs du tapis ne sont pas seulement là pour faire "joli". Elles ont une influence sur le déroulement du jeu (par exemple, sur une bande blanche, le ballon sautera plus haut). Encore un jeu d'arcade très bien réalisé, pour les champions du réflexe rapide !

Vient de paraître !



cedic/nathan Dans ce livre vous trouverez des renseignements pratiques sur le nouvel AMSTRAD, la description détaillée de toutes les commandes de BASIC2, une étude approfondie de DOS Plus, un chapitre entièrement consacré à la communication avec PC 1512, et un descriptif des logiciels et des interfaces qui fonctionnent avec cet ordinateur.

Envoi de documentation gratuite sur simple demande. 6/10, bd Jourdan 75014 Paris Tél. (1) 45.65.06.06

AMS 1-87

LES PASSAGERS DU VENT

Éditeur : Infogrames
Genre : aventure graphique
Support : disquette
Graphismes : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

LE SECOND SOUFFLE...

Depuis le temps que jour après jour nous arrivent des jeux d'aventure graphique de tous horizons, nous n'espérions plus de révélation. Les mêmes graphismes, les mêmes analyseurs de syntaxe de plus en plus complexes mais comportant toujours les ennuis majeurs que cela suppose. Bref, pas de grand chambardement. C'était compter sans l'association Infogrames François Bourgeon. L'un éditeur de logiciels célèbres et l'autre dessinateur de génie. Pour notre bonheur, ce mariage devait aboutir à la naissance du logiciel de l'année, j'ai nommé : « Les passagers du vent ».









Les passagers...

Le voici enfin, ce merveilleux logiciel qui défraie la chronique. Dire que rien que pour le voir « de près », j'aurais vendu père et mère... Alors que maintenant je reste cloué sur place, la disquette entre les doigts, paralysé par l'émotion et ne sachant que faire... Allez courage, il faut agir. J'insère donc ma précieuse disquette dans mon 6128, je tape la formule magique : | CPM, et au fil des pistes lues par le lecteur, je remonte le temps... Jusqu'à me retrouver à la veille de la révolution française, dans la peau d'un marin breton : Hoël, qui ne serait pas, a priori, un mauvais choix, si ce n'était sa place en tant que prisonnier dans un bateau prison de la royale... Enfin, de toutes manières, il faudra bien que je parvienne à le sortir de là.

A l'instant où je commence à échaffauder un plan aussi rocambolesque qu'aventureux, je me sens happé par une autre personnalité : Isa s'appelle-t'elle, et si j'ai bien compris, elle aime Hoël de tout son cœur. Décidemment, en la voyant, j'ai de plus en plus envie de faire sortir Hoël de sa prison à condition toutefois de rester dans sa peau jusqu'à la fin de l'histoire !

Bref, vous voyez le tableau, une magnifique histoire d'amour qui comme bien souvent, prend un mauvais départ. Ce sera donc à vous, l'ange gardien de tout ce petit monde, de veiller à faire couler des jours heureux à nos deux sympathiques héros et leurs accolytes. Et ils seront nombreux, belligérants ou amis, ceux qui, au hasard des chemins, rencontreront Isa et Hoël, et vous ne ferez rien moins, dans certains cas, que de décider de leur vie ou de leur mort.

En fait, gardez bien à l'esprit que, hormis Isa et Hoël, principaux maillons d'une chaîne qui vous entraînera des côtes de l'Angleterre au fin fond de l'Afrique, dans une atmosphère de poudre à canon et de traite des Noirs, aucun des protagonistes de cette saga ne sera indispensable au déroulement de l'histoire. De ce fait, une infinité de situations s'offriront à vous, sans limitation aucune à votre imagination débordante. Et c'est bien là que réside en fait, la grande nouveauté de ce logiciel. Pas de blocage dans le scénario, si ce n'est en cas d'accident malencontreux survenu à l'un ou à l'autre des deux acteurs précités (au quel cas, il vous faudra reprendre la partie dans sa totalité et modifier leurs actions en conséquence), et la possibilité de vivre à leurs côtés une histoire chaque fois différente.

Revenons maintenant à nos moutons, ou plutôt à nos deux agneaux que nous avions laissés,



l'un sur le bateau, en bien fâcheuse posture, l'autre épleurée à la vue du bateau retenant prisonnier son bien-aimé.
Votre principal objectif sera dans un premier temps, de libérer Hoël de ses géoliers britanniques. Sans vouloir vous révéler trop de choses en ce qui concerne le jeu, sachez que vous devrez débuter par faire en sorte que Isa, aidée de Mary, dont elle est la servante et l'amie, décide de le sortir de ce mauvais pas en allant à sa rencontre en barque. Un bon conseil, Isa devra se munir de cordages avant de commencer sa course folle. De l'autre côté, Hoël devra également accepter le plan de l'ami anglais, capitaine de surcroît, qu'il s'est fait sur le bateau, en se prêtant au manque de confort que la situation suppose...
Je vous en mets l'eau à la bouche ? Tant mieux... Mais n'espérez pas en savoir plus !

Le vent...

Le vent, c'est le souffle, le souffle nouveau que l'on ressent dès la mise en route du programme. Un vent de fraîcheur et d'inattendu, pour ne pas dire d'inespéré. Rien n'est laissé au hasard, tant au niveau des graphismes, qui sont à eux seuls un ravissement, qu'au niveau de l'utilisation du logiciel en lui-même.
L'analyseur de syntaxe ? Effacé !
La saisie de la direction ? Evanouie !
Et enfin pour finir, la limitation à un seul scénario ? Envolée !
Mais alors, me direz-vous, comment faire évoluer les personnages ? Ce à quoi je répondrai : le plus simplement du monde, en faisant un choix parmi les suggestions de l'ordinateur. Lorsque à l'aide du joystick ou du clavier, vous avez « cliqué » sur l'un des personnages, ou encore, sur un quelconque bâtiment supposé en renfermer, les paroles du personnage en question apparaissent dans la fenêtre en bas de l'écran, à droite de son visage. S'il s'agit purement d'un texte ne supposant aucun choix particulier, celui-ci sera écrit en blanc, dans le cas contraire, toute ou partie de ce texte apparaîtra en vert. Vous n'aurez donc plus qu'à opérer votre choix en allant positionner votre curseur sur le petit rectangle gris figurant à la gauche du texte et à cliquer pour faire défiler, l'une après l'autre, les suggestions préprogrammées. Pour un retour en arrière, faire de même, avec le petit rectangle jaune, placé juste au-dessus de celui désigné précédemment. Votre choix fait, il ne vous reste plus qu'à valider en vous plaçant sur la fenêtre texte et à appuyer sur la barre d'espace (si vous jouez au clavier) ou encore sur le bouton feu (joystick). Rien de très difficile en soit, sans compter que cela évite tout problème d'ordre orthographique.
Dans le cours du jeu, il arrivera que vous cliquiez sur un groupe de personnages, lesquels seront en pleine conversation. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de retourner cliquer sur un autre personnage du groupe à chaque fois. Seul l'emploi des rectangles gris et jaunes (mais cette fois disposés côté visage) vous donnera la possibilité « d'écouter » tour à tour chacun des protagonistes présents tout en voyant leur visage apparaître.
Quant au choix de la direction, il est carrément inexistant. En fait, celui-ci sera automatique en fonction de l'action que vous aurez choisie de faire vivre à vos héros.
Parlons un peu graphisme... Jamais, je dis bien jamais, pareille chose ne s'était vue. Sans parler du jeu proprement dit qui offre déjà des qualités et des facilités extraordinaires, le dessin vaut à lui seul l'investissement que représente le jeu.
Pas moins de quarante-huit toiles (de maître) vous seront présentées tout au long des aventures de Isa et Hoël. Je vous avouerai franchement que je n'ai pas encore eu le temps de les parcourir en totalité, mais que ce n'est pas l'envie qui me manque, connaissant la qualité des quelques dix premières toiles qu'il m'a été données de voir.
Et la musique ? Là aussi un soin tout particulier a été porté à l'accompagnement de chaque tableau. Jugez vous-même : à nouveau tableau, nouvelle musique originale et qui plus est, toujours de circonstance. De l'angoisse à la gaïeté, de la couleur à la qualité musicale, tout est mis en œuvre pour que vous plongiez tête baissée dans le vif du sujet.

L'histoire sans fin...

Tout avait commencé par la bande dessinée, et pas n'importe laquelle, une merveille du genre. La preuve en est son succès à travers le monde, plus de trois millions d'exemplaires vendus.
La suite logique d'une telle ruée vers la célébrité aurait pu être le cinéma sous quelque forme que ce soit : dessin animé ou autres. En fait, comme le dit si bien le texte de documentation qui accompagne le logiciel, « Il y a des sagas qui ne se racontent pas, elles se vivent ». Et comment mieux vivre une histoire qu'en en étant soi même l'acteur et le metteur en scène ?
Il n'en demeure pas moins que cette adaptation sur CPC d'un véritable chef-d'œuvre ne signera pas, bien au contraire, la fin de cette belle histoire débutée par François Bourgeon, et que pour parachever son cheminement à rebours, à l'instar de la plupart des produits qui inondent nos écrans : à savoir les reprises de séries télévisées, « Les passagers du vent » pourraient très bien devenir, un jour prochain, le premier film repris d'un jeu sur CPC, lui même tiré d'un best-seller de la bande dessinée...
Comme vous avez pû déjà vous en rendre compte, de plus en plus d'éditeurs de logiciels publient leurs produits accompagnés d'un livret dessiné, en guise de préliminaire au scénario du jeu. Infogrames, quant à lui, non content de fournir un jeu excellent sous tout rapport, ne lui adjoint rien de moins que le tome 1 de la bande dessinée dont il porte le titre. A noter que s'il n'est pas impératif de lire ce volume, cela facilitera nettement votre compréhension du jeu et de l'attitude des personnages.
Le seul regret que l'on puisse éprouver face à un logiciel d'une telle perfection, sera néanmoins son utilisation limitée au CPC 6128. Impossibilité technique ? Certainement. Il n'empêche qu'il est dommage de priver sans appel les possesseurs d'autres appareils de la gamme CPC d'une telle merveille. Affaire à suivre...

Georges Brize



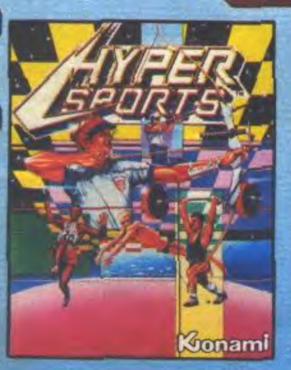


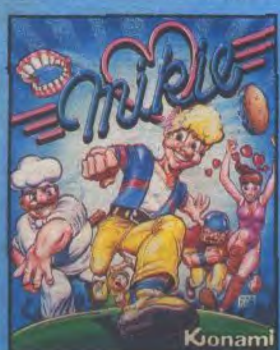


CINQ

SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!























KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

CASSETTES
ET
DISQUETTES



IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93.42.71.45

HELP!

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventures favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

SORCERY

1 – Pour délivrer le sorcier qui est au-dessus du château (Above the castle), il faut prendre le livre de sortilèges « Spellbook » dans le coin en bas à gauche de l'écran et aller le placer au-dessus de la trappe où est enfermé le sorcier et ainsi délivrez-le...

2 – Pour délivrer le sorcier dans le château « in the castle », il faut aller prendre la fleur de lys qui se trouve dans les bois (In the woods), aller au-dessus du château (above the castle) et ouvrir la porte derrière laquelle se trouvait le sorcier : repassez cette porte et allez prendre la coupe dorée (Golden Chalice) près du château (near the castle). Lorsque vous avez cette coupe, revenez au-dessus du château et repassez la porte du sorcier. Vous vous trouvez maintenant dans le château (in the castle), prendre la clé (door key) et à l'aide de celle-ci ouvrez la trappe se trouvant au sol. Reprenez la coupe dorée (Golden Chalice) et ouvrez la porte verte en bas ; ensuite, prenez la grande bouteille (Large bottle) et passez la porte en bas à droite. Si vous ne vous êtes pas trompé, vous devez vous trouvez dans le château (In the castle) où se trouve le chaudron. Vous délivrez le sorcier. Si vous désirez passer la porte verte qui est à droite de vous, utilisez la grande bouteille (Large bottle).

3 – Pour délivrer le sorcier se trouvant à l'endroit où il y a des dolmens (at stonehenge), il faut prendre la clé dans le tunnel (in the tunnel), passer la porte en haut à droite et à l'aide de cette clé, ouvrir la trappe en haut à droite et prendre la lune du sorcier (sorcerer's moon), passer plusieurs tableaux par les portes de gauche jusqu'à vous trouver à l'endroit où le sorcier est prisonnier « at stonehenge » et délivrez-le avec la « sorcerer's moon ».

4 – Pour délivrer le sorcier dans le tunnel (In the tunnel) : à l'aide d'une clé (Door key), ouvrir la porte verte dans le coin droit (en bas) et prendre la baguette magique (Magic wand). Vous vous trouvez dans le château (in the castle). Suivez alors les instructions suivantes : passez la porte en bas à gauche, recommencez deux fois. Vous devez alors vous trouvez dans le tunnel (in the tunnel) et à l'aide de la baguette magique (Magic wand), délivrez le sorcier qui est suspendu dans une cage par une chaîne.

5 – Pour délivrer le sorcier qui se trouve dans la chambre forte (strongroom) : prenez la grande bouteille (Large bottle) dans le tunnel qui se trouve dans la cage suspendue dans laquelle était enfermé le sorcier. Passez la porte en bas à droite, vous vous trouvez maintenant dans le tunnel (in the tunnel) où il y a le chaudron. A l'aide de la large bouteille (Large bottle) ouvrez la porte verte et prenez la clé (Door key), passez plusieurs tableaux vers la gauche, vous êtes maintenant dans le tunnel où se trouve la couronne. Avec la clé, ouvrez la trappe en bas à gauche et prenez le « coat of arms », passez la porte à gauche, vous êtes maintenant dans le tunnel (in the tunnel) où se trouve le trésor. Ouvrez la trappe en bas à gauche avec « coat of arm » et allez chercher la couronne dans le tableau de droite. Ceci fait, revenez là où se trouve le trésor, et passez la porte en bas à gauche. Vous vous trouvez normalement dans la chambre forte (in the strongroom). En vous servant de la couronne (jewelled crown), délivrez le sorcier.

6 – Pour délivrez le sorcier dans le donjon : il faut prendre « coat of arm » qui se trouve dans le château (in the castle), passer la porte en haut à droite pour vous retrouvez en dehors du château (outside the castle). Avec « coat of arm », vous franchissez la porte au milieu du mur gauche. La pièce dans laquelle vous vous trouvez se nomme « In the dungeons ». Ensuite, vous retournez dans le château (in the castle) et prenez le parchemin (scroll). Avec celui-ci, allez délivrez le sorcier qui est dans le donjon (in the dungeons).

7 – Pour délivrer le sorcier se trouvant « in the wastelands », allez aux chutes d'eau (in the waterfall), prenez une grande bouteille (Large bottle) et passez la porte en haut à droite. Vous êtes alors dans le palace (In the palace). Avec une grande bouteille (Large bottle), ouvrez la porte verte et prenez le gobelet de vin (goblet of wine). Suivez alors les instructions suivantes : passez la porte en haut à gauche, puis en bas à droite ; passez la porte en bas à gauche, puis en haut à gauche, encore deux fois en haut à gauche, et deux fois en bas à gauche. Si vous ne vous êtes pas trompé, vous devriez être à l'endroit « in the watelands » et avec le gobelet de vin (goblet of wine) allez délivrez le sorcier.

8 – Pour délivrer le sorcier dans le palace (in the palace) : il faut chercher la harpe (little lyre) dans l'endroit appelé « in the watelands » et aller délivrer le sorcier dans le palace (in the palace). Maintenant à vous de choisir le chemin que vous désirez prendre...

Quelques trucs

Quand vous aurez libéré les huit sorciers, rendez-vous au sanctuaire (the sanctuary) se trouvant près du palais (the palace). Une fois là, placez-vous sur la plus haute colonne. Au palace (in the palace), toutes les colonnes ne sont pas franchissables sauf si vous les longez (vous trouverez alors une fissure par laquelle passer).

Au-dessus de certaines portes fermées se trouvent parfois le dessin de l'objet nécessaire à leur ouverture...

Personnage	Lieux d'emprisonnement	Objets pour délivrer
Sorcier	Above the castle	Spellbook
	In the castle	Golden chalice
	At Stonehenge	Sorcerer's moon
	In the tunnel	Magic wand
	In the strongroom	Jewelled crown
	In the dungeons	a scroll
	In the palace	little lyre
	In the wastelands	Goblet of wine

Les objets et leur pouvoir

Objets	Pouvoirs
La clé (Door key)	ouvrir certaines portes et trappes
Grande bouteille (Large bottle)	Ouvrir portes bloquées
Fleur de lys	Détruit : œil, sanglier,
Shooting star	fantôme, masques et sorcier
Sack of spells	détruit fantôme
Sharp axe	détruit le sorcier
Strong sword	détruit : œil, masque et sanglier
Ball and chain	

Lamare Michael

HELP!

SABOTEUR

Pour vous aider à résoudre « Saboteur » (Durell), François Régis HONTAZEL vous a concocté un bon plan... Vous devez saboter, tuer, gagner le plus d'argent sans vous faire prendre au piège du temps pour cela vous irez dès le début (jusqu'à 33 de temps) prendre le merveilleux « disk » qui arrêtera le compte à rebours. Ensuite pour gagner le plus de temps : tuez des hommes.

Solution de Saboteur – Niveau 1 – Monter pont ; tout droit et passez six salles ; monter ; droite et passer deux salles ; descendre la deuxième échelle ; droite et descendre la première échelle jusqu'au bout (plusieurs étapes) : gauche et monter dans le « caravane » ; descendre de la « caravane » et aller à gauche ; passer trois salles ; descendre ; droite ; passer une salle ; sauter puis ressauter (vers la droite) ; gauche ; descendre la première échelle qui se présente ; droite ; descendre échelle ; gauche ; prendre « caravane » ; descendre « caravane » ; aller à gauche ; monter échelle ; monter quatre échelles ; aller à gauche ; monter l'échelle ; droite pendant trois salles ; descendre échelle ; droite ; monter échelle ; droite ; prendre bombe ; redescendre échelle ; aller à gauche ; monter échelle ; gauche pendant trois salles ; descendre échelle ; droite dans le bâtiment ; droite au bout du bâtiment appuyer sur <FIRE> (on prend la disquette et ammorce la bombe) ; gauche pendant deux salles ; descendre cinq échelles ; droite ; droite ; monter dans « caravane » ; descendre « caravane » ; droite ; monter échelle ; gauche pendant deux salles ; monter deux échelles ; gauche ; monter échelle ; droite ; monter « caravane » ; descendre « caravane » ; droite pendant deux salles ; monter échelles ; gauche ; au bout monter échelles ; gauche ; monter troisième échelle jusqu'en haut ; droite pendant deux salles ; monter échelles ; gauche ; sauter pont ; dans la deuxième salle, gauche ; monter échelle et s'arrêter sur la plaque rouge ; sauter les plaques jusque dans la salle suivante (la passer) ; dans la troisième salle, monter échelle ; franchir les plaques rouges ; salle suivante, monter échelle ; droite pendant deux salles ; sauter pont ; descendre échelle ; gauche pendant deux salles ; monter dans l'hélicoptère ; pousser le joystick vers le haut ; BRAVO !!

Geiter Emmanuel – Roncq

EVERYONE'S A WALLY

1 – Wilma doit prendre les trois livres qui se trouvent à l'école, au supermarché et à l'atelier pour les remettre en place à la bibliothèque. Ce travail doit être effectué dans l'ordre : elle doit d'abord chercher le livre 1 (Book one) lequel doit être mis sur la première table de la bibliothèque, et les deux autres derrière. Après avoir déposé le livre numéro trois, on obtient la lettre B (letter B).

2 – Maintenant, nous devons prendre Harry le Hippie. Il doit chercher le tournevis et le sparadrap ; dirigez-vous vers Baker street. Placez-vous à deux pas de la cabine téléphonique, sautez sur le toit et détruisez, une fois en l'air, les quarante rayons. Ceci fait, un BIP doit retentir. Dirigez-vous ensuite vers la sortie à « Reference Road ». Après quoi, dirigez-vous vers « Scoll Lane ». Maintenant, nous avons l'électricité. Cherchez alors le fil à fusible. Pour le prendre, il faut aller à la boucherie où vous devrez prendre (dans le congélateur) également un morceau de viande pour calmer la faim du requin dans les égoûts (sinon vous risquez de vous faire dévorer). Prenez maintenant un masque à gaz qui se trouve à la Banque. Par la même occasion, prenez la lettre R qui devra être portée au coffre fort par Tom.

3 – Dick le Plombier est le seul qui puisse prendre le tuyau qui se trouve à la cave. Pour éviter l'asphyxie, il doit avoir un masque à gaz. Lorsqu'il aura le tuyau, il devra aller à l'atelier, mettre le tuyau sur la table. Il devra prendre le chewing gum et la rustine : lorsqu'il aura les deux, il devra reprendre le tuyau qui sera alors en bon état et le ramener à la cave.

4 – Maintenant, il faut prendre Wally. Celui-ci doit d'abord chercher la colle. Ensuite il devra aller au port pour prendre le crochet de la grue. Ceci fait, il faut ramener ce crochet à l'atelier, le laisser tomber sur la table avec la colle dessous. Quand Wally le reprendra, il sera réparé.

5 – Reprenez alors Wilma pour aller chercher le paquet poste et le timbre. Quand vous serez à la poste, allez à gauche de l'écran : le paquet sera posté. A ce moment là, elle aura la lettre E qu'elle devra déposer n'importe où pour que Dick puisse la reprendre.

6 – Tom doit prendre la bouteille et le briquet Bunsen pour les emmener au laboratoire, les mettre dans l'ordre sur la table. Après quoi, il prend les allumettes et le briquet. Quand il reprendra la bouteille, elle sera pleine. Il faudra alors l'échanger au bar contre de l'argent qui vous servira à acheter de l'huile au garage (il est nécessaire d'emmener l'écuelle vide). Une fois l'écuelle remplie, dirigez-vous vers le supermarché où vous devrez mettre de l'huile sur les roues de caddie.

7 – Maintenant, Harry doit monter sur le caddie juste au moment où celui-ci roule sous la lettre A pour pouvoir l'attraper.

8 – Dick doit chercher le débouchoir. Il doit ensuite se diriger vers la boulangerie et prendre les noix. Il doit ensuite se diriger vers Trunk Road, entrer dans le zoo et échanger les noix contre une clé anglaise. Quand vous aurez le débouchoir et la clé anglaise, dirigez-vous vers la place du village (the tow squate). Montez alors au dernier étage de la fontaine et l'eau devra commencer à jaillir.

9 – Reprenez Wally et chercher le seau. Une fois trouvé, allez à Tow Square, montez au premier étage de la fontaine. Quand le seau sera plein, cherchez le sable qui se trouve dans Ike parc. Avec l'eau et le sable, allez à Pete Street et passez devant la bétonnière pour avoir du ciment. Lorsque vous aurez trouvé la truelle, construisez un mur.

10 – Reprenez Tom. Il doit démonter la batterie de l'élévateur. Avec la batterie, trouvez le chargeur et déposez les deux n'importe où.

11 – Reprenez Harry qui va récupérer batterie et chargeur pour les emmener au garage. Passez à côté du générateur et la batterie sera alors chargée.

12 – Tom doit ensuite reprendre la batterie pour la mettre sur l'élévateur.

13 – Wally doit enfin sauter sur le mur où se trouve la lettre K. Ceci fait, vous avez à votre disposition cinq lettres. Allez à la banque, à la fin de l'écran, la lettre (K) doit s'imprimer... La tactique est la même pour toutes les lettres récoltées au cours du jeu mais chacun doit être emmenée par le personnage adéquat : Wilma, lettre B ; Tom, lettre R ; Dick, lettre E ; Harry, lettre A ; Wally lettre K.

La combinaison du coffre étant: BREAK

Objets

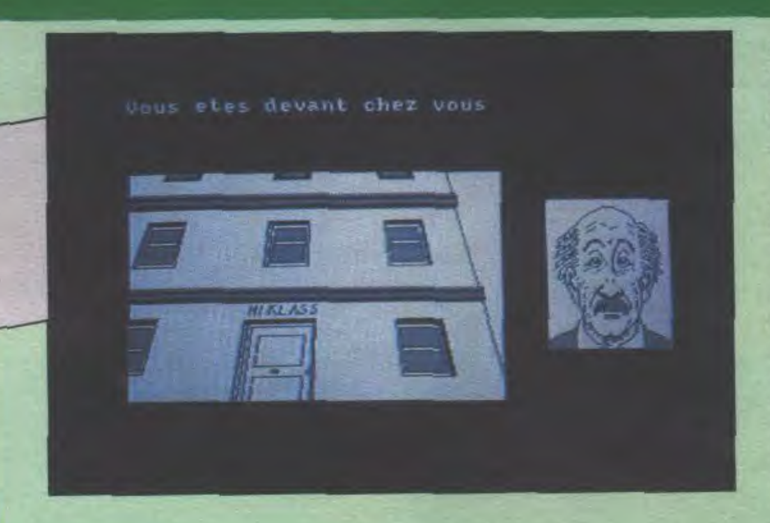
Batterie déchargée = Battery flat.
Bouteille vide = Bottle empty.
Masque à gaz = Gas mask.
Colle = Superglue.
Rustine = patch.
Paquet non timbré = parcel unstamped.
Ecuelle vide = oil can empty.
Tuyau avec fuite = pipe leaking.
Sable = sand.
Seau vide = bucket empty.
Briquet Bunsen = Bunsen burner.
Ciment = cement.
Boite de petits pois = can of beans.
Bon fusible = fuse blown.
Mauvais fusible = fuse wire.
Bon isolant = good insulator.
Allumettes = matches.
Clé anglaise = monkey wrench.
Viande = meat.
Crochet cassé = hook broken
Noix = monkey nuts.
Pince = piliers.
Timbre caoutchouc = rubber stamp.
Chargeur batterie = jump leads.
Sifflet = whistle.
Truelle = trowell.

Envoi de Diego Prado Carrasquilla



HARRY ET HARRY





Un rond-de-cuir dans le « caca »

— « Me v'la dans d'beaux draps ! J'ai la tête comme une calebasse percée ! Faut que j'me *tire de là, y'a pas de doute...* J'vais pas moisir dans cette cave à rats, faut que j'aille bosser, merde ! Y se rendent pas compte, les mecs ! Aïe ! P... de Sal... de bor... de corde ! Y-z-ont serré ça comme des malades ! Y sont tarés, ces types ! "On a l'prof", qu'y-z-ont dit. *Moi, un prof ? Non mais !* Y m'ont pas r'gardé ! Faut que j'me tire de là... J'ai les mains liées mais j'peux m'lever. Allez ! un p'tit effort, mon gars ! Ah ! ça fait du bien d'être sur ses quilles ! Et puis c'est que ça caille, dans ce foutu trou ! Bon, faut que j'me tire de là... Ah ! On m'y r'prendra à acheter mon canard dans la rue ! Dès que j'suis sorti de là, je m'abonne ! Parole de Georges ! Un escalier. Allez, je grimpe, tant pis ! Advienne que pourra ! Merde, *les types !*

— Alors, mon gros, on veut s'tirer ? Il est pas bien, avec tonton Harry, le pro-prof ? Tiens prends ça, mon minet !

— Ouaïe ! Ouhhhhh ! Ah !

— L'abîpe pas trop, Harry ! Le boss, y comptera pas les morceaux !

— *T'occupe, Harry ?* Ç *lui* r'mettra les idées en place, au prof ! Allez, on t'laisse rêver ! Viens, Harry.

— Oui, Harry.

— Mais comment faire pour sortir d'ici ? Faut pourtant que j'me tire de là ! Oh oui ! faut que j'me tire de là ! »

Le pauvre Georges (vous) a raison. Comment faire pour sortir de là ? L'histoire est amusante, traitée avec humour, dans un style bien précis (polar américain des années trente). Les vues sont en noir et blanc, mais comment faire pour sortir de là ?

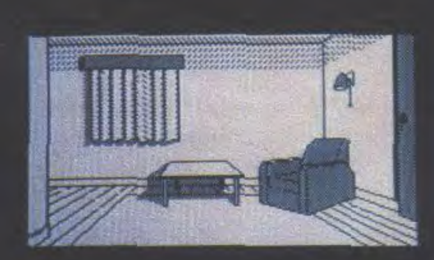
Chapitre deux

Le jeu se déroule en trois chapitres. Le premier, intitulé « un pavillon comme les autres », nous a mis dans les beaux draps que vous savez. Si, après une heure et demi de jeu, vous n'êtes toujours pas parvenu à vous évader, le programme vous fera cadeau du code d'accès au deuxième chapitre. Intitulé « Fenêtre sur cour », ce chapitre est moins rebutant que le premier. *Les lieux ne sont pas limités* à quatre et, par conséquent, le désespoir ne devrait pas vous assaillir trop rapidement. Les ordres se donnent au clavier, normalement. Une liste des verbes et des noms vous est fournie avec la notice. Pour vous diriger, facile ! N,E,O et S. Mais attention à la reconstitution du plan du Hiklass Building, regardez bien ce que vous indique la flèche directionnelle. Réfléchissez ! Par exemple, si la flèche montre le sud en haut, l'ouest passe à droite ! Compris ? Autre chose ! Imaginez que vous ayez une fenêtre en face de vous. Que fera l'ordinateur si vous lui demandez gentiment d'aller tout droit ? Il vous fera passer par la fenêtre ! Faites gaffe !

La Boîte de Rajmahal

Ne comptez pas sur moi pour vous raconter le fin mot de l'affaire. Lisez votre journal, seul objet en votre possession depuis le début de l'aventure. Il vous dira tout ce qu'il faut savoir sur « LA BOITE DE RAJMAHAL » et peut-être vous rendra-t-il un peu moins idiot face à la situation impossible dans laquelle vous vous êtes fourré. "HARRY ET HARRY" est un jeu d'aventure drôle, difficile, avec un style bien à lui. L'absence de couleurs se comprend aisément pour ce genre d'ambiance. Malgré tout, on peut regretter que les auteurs n'aient pas choisi la plus haute résolution graphique. N'employant que deux couleurs, cela aurait été une occasion idéale !

Patrick Yoann







M'ENFIN

Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...





MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques !
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère !!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer !



GENRE : ARCADE - AVENTURE

FER ET FLAMME

Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ?
Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ?
N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer !!! Et peu importe où, quand et comment !



GENRE : 100 % JEU DE RÔLE



présente





MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.

Un crime parfait? Certainement pas. Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque!!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...

Comment disparaître? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval!!!

GENRE : AVENTURE



ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.

Vous avez cependant décidé de relever le défi!!

Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter!!!



GENRE : ARCADE

JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MASQUE ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MANHATTAN ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
ASPHALT ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
FER ET FLAMME ☐ 2 DISC 295 F



MEURTRES EN SERIE

Dolmen
Puits
Little Sark
Centre
OR







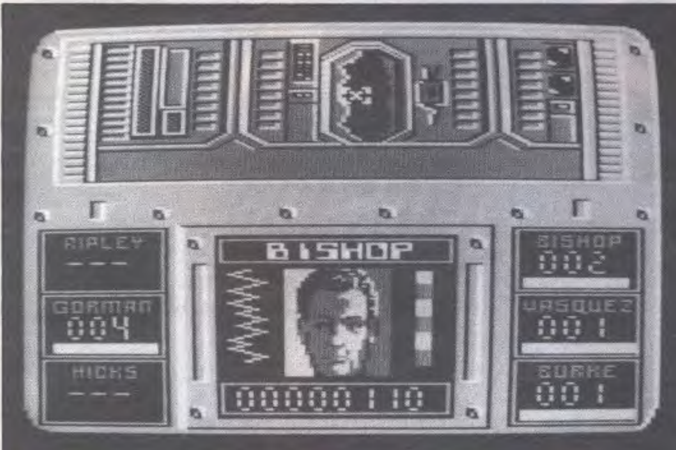
MEURTRES EN SERIE
Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD.
Graphismes : Christian DESCOMBES.
Programmation : Gilles BERTIN.
Un produit HITECH PRODUCTIONS
édité par COBRA SOFT



ALIENS

Éditeur : Electric Dreams
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Graphismes : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★





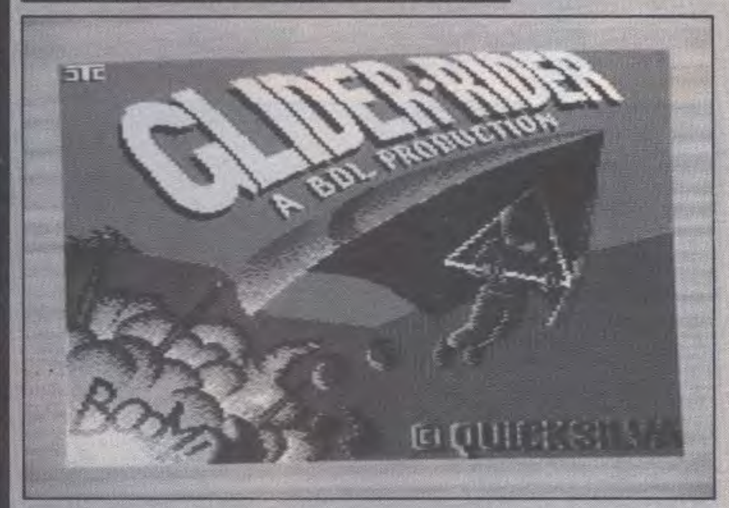
Tiré du film de James Cameron qui jouit d'un succès certain auprès des amateurs d'émotions fortes et d'effets spéciaux tous azimuts, ce logiciel d'aventure, accompagné d'une musique entraînante mais vite lassante, ne vous fera pas frissonner de par son originalité.
La traversée des pièces successives à la recherche d'un éventuel « étranger de l'espace » qui vous attaquera sitôt détecté, deviendra vite monotone. En effet, vous aurez vite fait le tour des salles presque toutes identiques point pour point, si ce n'est de par la couleur (rouge ou bleue). Votre mission sera de diriger les six personnages, dont Ripley (héroïne du film) à l'intérieur de la base établie sur la planète des « monstres », afin de l'en débarrasser totalement. Vous disposez pour cela d'un appareil de contrôle vous renseignant sur le lieu d'action de chaque personnage (numéro de salle), son état de santé, sa réserve d'armement et enfin sa proximité avec un alien. De plus, une carte de la base livrée avec le logiciel et numérotée de façon incomplète (c'est fait exprès...) vous permettra, votre expérience grandissante, de mieux vous repérer. Un conseil, n'hésitez pas à prendre des notes pour mieux vous situer... Bonne présentation dans l'ensemble. Dommage que l'idée ne suive pas. Bonne chasse...

Georges Brize

GLIDER RIDER



Éditeur : Quick Silva
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★



Une moto U.L.M.

Qui n'a rêvé, au moins une fois dans sa vie, de piloter une moto qui, d'un coup de baguette magique, se transformerait instantanément en U.L.M. (Ultra Léger Motorisé) ? Les jeux vidéo ont ce pouvoir de vous mettre dans des situations que vous ne connaîtrez jamais dans la réalité. Profitez-en ! Avec "GLIDER RIDER", on s'y croit ! L'écran nous montre une vue en trois dimensions (prise d'un coin, comme nous en avons l'habitude depuis Knight Lore) de l'île sur laquelle se déroule l'action. L'action ! Et oui ! Car il ne s'agit pas d'une simple balade d'agrément. Voyez plutôt, l'affaire est grave. L'île en question est, comme de bien entendu, une île qu'il faut détruire. Elle est entièrement artificielle, faite de plastique indétectable aux radars. De plus, vous êtes visé en permanence par des lasers ! La mission promet d'être dure dure dure ! Attention, ce n'est pas tout ! Si vous arrivez à détruire les réacteurs extérieurs avant une demi-heure, vous aurez rendez-vous avec un sous-marin, et la fête continuera !
Fête dont je ne puis vous narrer tous les plaisirs, vu que je ne suis pas parvenu à atteindre cette deuxième partie du jeu. Vous commencerez, comme tout le monde, par une petite promenade en moto, entre les arbres, les routes et les pentes. Vous piloterez votre engin, tout content, jusqu'au moment où l'envie de "voler un petit coup" sera la plus forte. Alors, plutôt que de chercher 107 ans la méthode pour transformer votre moto en U.L.M., sachez qu'il faut descendre une pente, puis faire machine arrière très vite ! Bon courage !

Une bonne adaptation

"GLIDER RIDER" est un jeu de qualité adapté de Spectrum. L'adaptation est réussie, bien que n'utilisant qu'une partie de l'écran Amstrad. Une belle musique, endiablée, accompagne chaque mission et aide à créer l'ambiance. Tout pour plaire !

Patrick Yoann

QUE D'AMSTRAD DANS LES TIROIRS RUN !!!

① l'incroyable PC 1512 arrive !!!



L'anatomie du PC 1512

✱Caractéristiques et logiciels communs à toutes les versions du PC 1512.

nouveau

RESERVEZ-LE

MATÉRIEL✱
- Unité central 8086 à 8 Mhz
- 512 Ko extensibles à 640 Ko sur la carte mère
- Clavier 85 touches avec pavé numérique
- compatibilité graphique couleur avec 16 niveau de gris (spécial monochrome)
- Horloge temps réel à quartz alimentée par piles
- Interface série RS 232 C
- interface parallèle
- Souris
- 3 slots d'extension pour cartęs grand format
- Prise pour joystick
- Moniteur orientable horizontalement et verticalement
- Haut parleur intégré avec réglage de volume.

LOGICIELS✱
- Système d'exploitation MS-DOS 3.2 Microsoft
- Système d'exploitation DOS-Plus Digital Research
- Environnement graphique GEM Digital Research avec gestionnaire de bureau GEM-Desktop
- Programme de dessin GEM-Paint
- Basic 2 de locomotive Software (opérant sous GEM)
- Manuel d'utilisation clair et détaillé.

Les machines

PC 1512 SD Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko ..... **5925 F ttc**
PC 1512 SD Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko. .... **8171 F ttc**
PC 1512 DD Couleurs. Moniteur monochrome, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko ..... **7459 F ttc**
PC 1512 DD Couleurs. Moniteur couleurs, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko. .... **9710 F ttc**
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo **11.845 F ttc**
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo. .... **14.100 F ttc**

NOUVEAU

PC 1512 c'est vraiment parti

IMPRIMANTE DMP 3000. 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC) **2290 F ttc**

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
A	PC 1512 SD monochrome	5925 F TTC	496 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 625 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome	7459 F TTC	633,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 759 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 906,80 F
C	PC 1512 DD couleurs	9710 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1110 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
●	RÉSERVEZ-LE ● Crédit CÉTÉLEM facile					
E	PC 1512 HD 20 monochrome	11.845 F TTC	1003,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1245 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1446,80 F
F	PC 1512 HD 20 couleurs	14.100 F TTC	1193,60 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1500 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1723,20 F
G	IMPRIMANTE DMP 3000	2290 F TTC	359,40 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 290 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 156,40 F

*Consultez-nous pour une durée de crédit différente.

② du sérieux pour PC 1512 — nouveau



WORDSTAR 1512	750 F HT	PAIE GIPSI	1980 F HT
SUPERCALC 3	750 F HT	FRAMEWORK	
REFLEX	835 F HT	PREMIER	990 F HT
SIDEKICK	330 F HT	DBASE II PC	990 F HT
COMPTABILITÉ		COMPTA LPC	950 F HT
SAARI	1980 F HT	GESTION LPC	4200 F HT
FACT STOCK FASSI	1980 F HT	ÉVOLUTION SUNSET	990 F HT

Nous vous proposons d'autres logiciels "sérieux" ! Nous consulter

③ des jeux pour PC 1512 — nouveau

F15 STRIKE EAGLE	233 F	SILENT SERVICE	265 F
PRINTMASTER	480 F	SOLO FLIGHT	315 F
CRUSADE IN EUROPE	265 F	HELLCAT ACE	190 F
CHESS MASTER	510 F	SPITFIRE ACE	190 F
GOLFTOUR	145 F	STARFLIGHT	425 F

ces prix sont TTC

④ 464 et 6128 — flash

CHEZ RUN C'EST TOUJOURS NOËL
DES PRIX - DES CADEAUX - TÉLÉPHONEZ
UNE BONNE SURPRISE VOUS ATTEND

RUN INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'amstrad

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro : PLACE D'ITALIE
et
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro et bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Église

⑥ PCW 8256 et 8512

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
H	PCW 8256	~~5920 F~~ TTC	511,30 F par mois 12 mensualités	Apport	TEG 18,24 %	~~Coût total du crédit avec assurance~~ 735,60 F
I	PCW 8512	~~7690~~ TTC	par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %	~~Coût total du crédit avec assurance~~ 930,00 F

Consultez-nous.

⑦ accessoires PCW

1. **SAC DE TRANSPORT : 490 F.** Port 60 F.
2. **POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : 540 F.** Port 100 F.
3. **POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : 1530 F.** Port 160 F.





⑧ les joysticks

AMÉLIORREZ VOS SCORES
THE PROFESSIONAL ▶▶▶▶▶▶
Le plus puissant et le plus fiable.
Un régal pour "zapper" averti.
- **6 micro-interrupteurs**
- **Réponse rapide**
- **Sensibilité parfaite**
- **Précision**
- **Ergonomique**
- **Cordon de 1,50 m**

nouveau



A - Modèle standard ...... 185 F
B - Modèle AUTOFIRE ... 225 F
C - JOYBALL Le "must" du grand joueur ...... 375 F
D - JOYCARD .... 95 F

⑨ MULTIFACE 2

Presqu'une **"POWER CARTRIGE"** la fameuse cartouche du Commodore 64) pour **AMSTRAD.** Multiface permet d'interrompre tout logiciel à n'importe quelle adresse et vous permet de faire une copie de sauvegarde. Elle ne prend aucune place en RAM. Multiface possède 8 K de ROM et 8 K de RAM **Prix : 570 F**

⑩ le coin du SPECTRUM

Nouveau SPECTRUM - Consultez-nous

Des jeux :			
DEEP STRIKE	C 99 F	SHAO LING ROAD	C 90 F
COBRA	C 80 F	XENO	C 90 F
		TARZAN	C 90 F

⑪ la chaîne HIFI AMSTRAD

Vous connaissez déjà les ordinateurs. Découvrez les chaînes. Consultez-nous.

⑤ plus de 500 produits pour votre AMSTRAD

des jeux

GALVAN	C 85 F - D 139 F
TRAIL BLAZER	C 89 F - D 139 F
BREAK THROW	C 89 F - D 139 F
THAI BOXING	C 85 F - D 129 F
GHOST GOBLINS	C 85 F - D 135 F
DEACTIVATORS	C 120 F - D 165 F
HIGHLANDER	C 85 F - D 135 F
ELEKTRA CLIDE	C 85 F - D 145 F
THANATOS	C 95 F
DEPP STRIKE	C 95 F
ONE	C 90 F
DRAGON'LAIR	C 90 F - D 145 F
KONAMI COIN-OP COMPILATION	C 90 F - D 95 F
STARQUAKE	C 105 F
TOMAHAWK	C 105 F - D 155 F
SHADOWFIRE	C 105 F
BATMAN	C 95 F
DAMBUSTERS	C 99 F
TAU CETI	C 89 F
GREEN BERET	C 95 F
HYPER SPORT	C 95 F - D 130 F
YE ARE KUN FU	C 105 F - D 130 F
"V"	C 85 F - D 140 F
KNIGHT RIDER	C 95 F
MATCH DAY	C 95 F
STREET HAWK	C 95 F
ZOIDS	C 105 F
ROCK N WRESTLE	C 110 F
STAIRWAY TO HELL	C 70 F
STRIKE FORCE HARRIER	C 115 F
THE WAY OF THE TIGGER	C 95 F - D 160 F
RUNESTONE	C 80 F
TANK COMMANDER	D 140 F
FAIR LIGHT	C 95 F
BATMAN	C 85 F - D 130 F
GHOST AND GOBLIN	C 85 F - D 145 F
GOLD HITS	C 115 F
SABOTEUR	C 95 F - D 150 F
SAI COMBAT	C 99 F - D 150 F
VIRGIN ATLANTIC CHALLENGER	C 85 F - D 150 F
HUNCHBACK	D 150 F
QUESTPROBE	C 95 F
REBEL PLANET	C 95 F
DESERT FOX	C 95 F
ATLANTIC CHALLENGER	90 F
FANTASTIC FOUR	99 F
STARSTRIKE II DISK	155 F
VERA CRUZ	99 F
VERA CRUZ DISK	145 F
INTERNATIONAL RUGBY	D 130 F
POWERPLAY	99 F
TAROTS	D 210 F
CAULDRON II	C 79 F - D 135 F
JACK THE NIPPER	C 90 F

et bien d'autres encore...

du sérieux

CONJUGAISON FRANÇAISE	C 140 F - D 190 F
PHYSIQUE EN 5°	C 160 F D 200 F
L'ÉLECTRICITÉ EN 4°	C 160 F D 200 F
DATAFILE II (Kuma)	C 159 D 209 F
LASER COMPILER	C 210 D 250 F
LASER BASIC	C 150 F - D 210 F

protégez votre micro

464 couleur (2 housses)	100 F
464 mono. (2 housses)	100 F
6128 couleur (2 housses)	100 F
6128 mono. (2 housses)	100 F
DISQUE DD1 (1 housse)	45 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse)	80 F
PCW (3 housses)	195 F

PCW du sérieux

ALIENOR (comptabilité générale)	D 1055 F
COMPTES BANCAIRES	D 730 F
ADRESSES	D 395 F
BUDGET FAMILIAL	D 730 F
FICHIER	D 395 F
MULTIPLAN	498 F
dBASE II	790 F

et des jeux

BATMAN 150	D 150 F
3 D CLOOCK CHESS (jeu d'échec)	D 230 F
BRIDGE PLAYER 3	D 230 F
STRIKE FORCE HARRIER	D 195 F

⑫ digitalisation

VIDI - VIDÉO DIGITISEUR

VIDI - Un NUMÉRISEUR spécialement créé pour la gamme des **CPC AMSTRAD.**
Avec **VIDI,** captez une image à partir de toute source vidéo, caméra, magnétoscope, même un autre ordinateur.

- Mode 2 (haute résolution 2 tons), mode 1 (moyenne résolution 4 tons), ou mode spécial 0 en 16 tons.
- Contrôleur CRT et 16 K de RAM vidéo : captez une image en mouvement au rythme de 6 images-seconde.
- Deux formes : un programme de contrôle interactif et des extensions Basic (RSX). .... **1150 F**

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dép^t VPC : 62, rue Géard - 75013 PARIS

Nom ______________________
Prénom ______________________
Adresse ______________________
____
Tél. ____________ Matériel ____________

Envoyez-mois votre **documentation** concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ ☐

AMST 1

logiciel ______________________
____
____

matériel ______________________

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F** Matériel par **SERNAM EXPRESS 160 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.** + ______
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE : *Total* ______
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin .../...
Date de commande :
Signature obligatoire :

CRÉDIT CETELEM.* Je choisis la proposition ☐ Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CÉTÉLEM**. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de ____________ par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

***Pièces à fournir :**
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

CONCOURS US GOLD/MICROMANIA AMSTRAD MAGAZINE

Gauntlet, c'est le dernier jeu de US Gold distribué par Micromania. Ceux d'entre vous qui connaissent bien les jeux de cafés s'y sont peut-être déjà essayés : il s'agit à la tête de quatre héros de venir à bout d'une nuée, non d'une horde, que dis-je d'une myriade (!) d'ennemis, tous plus fantômatiques les uns que les autres. Il arrive sur vos Amstrad juste pour les fêtes. Faites tourner correctement vos « mémoires vives », le meilleur d'entre vous gagnera une chaîne Amstrad Midi CD 1000.



le dessin original



le " faux " avec ses sept erreurs

Les prix

1[er] prix : une chaîne Amstrad midi CD 1000.
2ème prix : une imprimante DMP 2000 Amstrad.
Du 3ème au 25ème prix : un pack de deux jeux Micromania et un Tee-shirt US Gold.

Le règlement

1) Vous avez jusqu'au 16 janvier à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos deux types de réponses à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine
Concours US Gold
5-7, rue de l'Amiral-Courbet
94160 Saint-Mandé.
2) L'équipe de la rédaction et celle de US Gold, Micromania tireront au sort et dans l'ordre les vingt-cinq gagnants.
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 25 janvier, la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad magazine n ° 19.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

Vos « épreuves »

1) Regardez bien les deux dessins ci-dessous. Dans le second il y a sept erreurs. Vous les trouvez et les encadrez de rouge. Puis vous nous envoyez le dessin avec les erreurs cerclées. Ne vous plaignez pas, çà n'est vraiment pas compliqué !
2) Répondez à notre question subsidiaire : attention, elle n'est pas la même pour les parisiens et les provinciaux.
— à Paris : vous vous rendez sur le point de vente Micromania (sous-sol du magasin "Le Printemps", 64, bd Haussmann, métro Havre-Caumartin) et vous regardez la bande annonce vidéo qui passe en permanence. Combien y a-t-il de jeux présentés sur ce « Bulletin 1000 » ? Et combien y a-t-il de jeux strictement US Gold ?
— en province : sur la nouvelle compilation de US Gold « Les Lauréats » quel est le jeu qui est une simulation sous-marine, celui qui fait partie de la gamme « aventure-action » et enfin celui qui est strictement un jeu d'action ?

COUPON-RÉPONSE

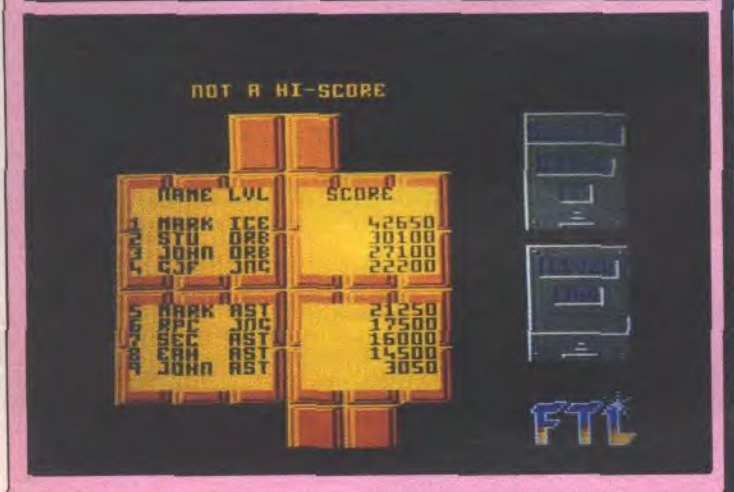
NOM . . . . PRÉNOM . . . .
ADRESSE . . . .
. . . .



LIGHT FORCE

Éditeur : FTL
Distributeur : Ubi Soft
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★





Lightforce, tirez pour nous !

Devinez un peu ce qui se passe *autour de Régulus ! Je vous le* donne Emile ! Des vaisseaux spatiaux, d'origine inconnue, tentent de détruire les installations clés de la base ! Et vous, que devez-vous accomplir avec votre avion de chasse "LIGHTFORCE" ? Non, vous ne pouvez pas trouver ! Vous devez défendre Régulus en abattant le maximum de vaisseaux ennemis ! Avouez donc que c'était introuvable ! Bon, allez ! Disons que c'est un jeu d'arcade de plus, un "invader", un "jeu de café", où ça bouge et où il faut tirer. A propos de "tirer", j'espèce que vous possédez un joystick avec tir automatique sinon, je ne vous parle pas de la crampe que risque votre pauvre petit pouce ! L'image défile en un beau scroling vertical, les éléments arrivant du haut de l'écran pour se jeter sur votre pauvre "LIGHTFORCE" que vous déplacez latéralement. Il vous est possible de monter et de descendre mais, à moins que vous ayez des tendances suicidaires, je ne vois pas du tout l'intérêt d'une telle manœuvre. La démo elle-même n'utilise pas cette possibilité. Les amateurs retrouverons tous les éléments de *leur jeu favori : scores, bruita*ges, explosions et rapidité.

Un beau graphisme

Saluons, chaque fois qu'elles le méritent, les bonnes réalisations. Et "LIGHTFORCE" en est une. Si le jeu ne brille pas par son originalité, ni par sa diversité, le graphisme rattrape cette lacune. *Les dessins (en mode 0)* sont soignés, les couleurs bien choisies et l'animation réussie. Les fous du tir seront satisfaits.

TOAD RUNNER

Éditeur : Ariola Soft
Auteur : D. Harper
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★





La grenouille et la princesse

Prenons connaissance du but du jeu en lisant ensemble la notice française et rigolote : « *BUT *DU JEU* Le but du jeu c'est...* bougez pas, ça va vous plaire... Trouver et sauver la jeune et jolie Princesse et... qui sait ce qui'l se passera à ce moment-là, mais je suis sûr que vous en avez une idée assez précise. D'abord vous devez trouver et « zigouiller » le MAITRE DES ROCHERS. Ce qui est une entreprise bien plus compliquée qu'elle peut en avoir l'air de prime abord. Il existe un certain nombre de problème dans le jeu qui vous causeront des tas de soucis et plein de méchants qui ne feront rien qu'à vous embêter et à vous pomper votre énergie reptilienne ».
Fin de citation. Maintenant que vous savez tout sur le but, voyons un peu le déroulement de l'affaire. Nos dirigeons une grenouille qui respire en permanence, qui monte, descend, va à droite et à gauche. Nous disposons de quatre poches pour y fourrer tout ce que l'on rencontre. Par exemple, si vous amenez votre grenouille auprès d'un livre qui traîne, appuyez sur la touche "1" et hop ! le livre va faire un tour dans votre poche numéro 1. Les quatre poches sont en haut de l'écran, dans un *coin, et vous informent donc de* ce qu'elles contiennent.

Dur, dur !

Il s'agit-là d'un jeu de stratégie et de patience. Pour chaque sor*tie, il faut découvrir un nouveau* « truc », et tout recommencer chaque fois que l'on meurt. Ne jamais se décourager est le seul moyen de parvenir à ses fins. TOAD RUNNER plaira aux "bulldozers" qui avancent lentement mais sûrement ! La réalisation est correcte, sans plus.

Patrick Yoann



LE PACTE

Éditeur : Loriciels
Auteur : Eric Chahi
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★

Les forces du mal

Enfin, nous arrivions à Salem. La nuit, qui nous accompagnait depuis plusieurs heures, semblait demeurer ici en maîtresse royale. Le soleil n'était plus qu'un vague souvenir dans nos esprits perturbés et nous ne parvenions pas à l'imaginer brillant sur ce paysage lugubre. Blark, le chien de Laura, ne contribuait pas à nous rassurer. Jamais je ne l'avais vu dans cet état de nervosité intense. Il respirait rapidement, se figeait quelques secondes puis poussait de petits gémissements aigus en regardant sa maîtresse. Il fallait qu'il l'aime, pour accepter de la suivre dans ses aventures toujours plus mystérieuses !

— « Attendons demain, pour visiter la maison. Il faut mieux que nous nous reposions, murmura Wilson d'une voix que je ne lui connaissais pas jusqu'ici.
— Non ! C'est la nuit que les "choses" se passent. Il faut entrer maintenant. »
Laura avait raison et nous lui faisions confiance. Son intuition féminine ne la trompait jamais. Pourtant, quand elle me regarda, avant de se mettre en route vers la maison maudite, je vis dans son regard une angoisse profonde qui me glaça tout entier. Je sentis un long frisson parcourir mes vertèbres et je ne parvins pas à me réchauffer avant le lendemain. En parcourant lentement la centaine de mètres qui nous séparait du 31 Fiver street, je cherchais au fond de moi la force de continuer. Tout me disait de fuir : chaque arbre, chaque vue nouvelle de la maison hantée qui grossissait à chaque pas que nous faisions.
— « C'est de la folie ! dis-je.
— Nous ne pouvons plus reculer, répondit Laura d'une voix étrange ».
Wilson marchait comme un sommanbule. Il est vrai que nous nous étions engagés dans un processus irréversible. En tant que parapsychologues, nous n'en étions pas à notre première expédition dans les maisons hantées du pays, mais jamais, nous pouvons tous en jurer aujourd'hui, jamais nous ne nous étions sentis aussi petit devant les forces du « Mal ». Car il s'agit bien d'elles ! Elles, si terribles ! Elles qui se moquent des pauvres mortels et qui les possèdent ! Car nous sommes des possédés ! Les possédés des "Forces du Mal" !

Atmosphère ! Atmosphère !

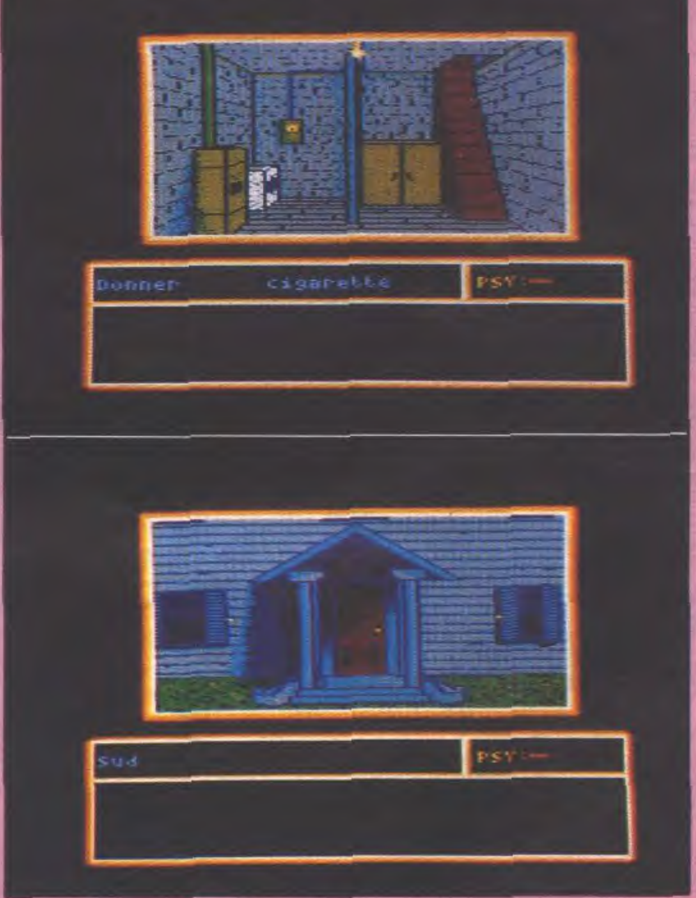
Oui, le PACTE a une gueule







d'atmosphère ! Et c'est là tout son intérêt. L'amateur de jeux d'aventure demande à vivre des histoires. Il veut changer de peau, se balader dans d'autres mondes et Y CROIRE ! Pour satisfaire le joueur, le jeu d'aventure doit l'emmener en voyage dans des lieux inconnus, toujours nouveaux, toujours surprenants. Il doit lui permettre de s'évader et de vivre d'autres vies que la sienne. "LE PACTE" a réussi. Habituez-vous à lui, entraînez-vous à commander le jeu avec la manette et laissez-vous prendre par l'ambiance. Quelle ambiance ? Quelle est donc cette atmosphère si terrifiante ? Lisons la notice : « En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du Bien permit un pacte sans précédent avec la nuit, l'ombre, le mal et les démons. Depuis trois siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en ce coffret, sépulture inviolée, les retenant prisonnières à jamais. TOI, MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir, car si tu venais à rompre le Pacte ancestral, elles se répandraient sur terre, entraînant horreur, chaos, désordre et folie... »



Comment ça marche ?

L'écran se divise en deux parties : une fenêtre, en haut, pour afficher le dessin de la pièce dans laquelle vous vous trouvez et une autre, en bas, qui permet de dialoguer avec l'ordinateur. C'est cette dernière qui mérite quelques explications. Dans la plupart des jeux d'aventure, nous entrons nos volontés sous forme de phrases et de mots, par l'intermédiaire du clavier. Dans "LE PACTE", rien de tel. Les ordres se composent d'un verbe et, éventuellement, d'un nom. Mais ceux-ci sont stockés dans une liste que nous faisons défiler avec la manette de jeu. Pour exécuter l'ordre choisi, il suffit de presser le bouton "feu". Cette méthode est certainement très commode pour les joueurs qui ne sont pas habitués au clavier et pour ceux qui sont brouillés avec l'orthographe. Mais, pour les autres, les grands spécialistes des jeux d'aventure en texte, elle s'avère plus contraignante et plus lente à la pratique. Que chacun se reconnaisse ! Les verbes sont triés par ordre alphabétique, tout comme les noms, et le défilement est très rapide. Attention, donc, à ne pas laisser le doigt sur le manche trop longtemps ! Les changements de vue prennent environ 10 secondes car tout est sur disquette. Mais la lenteur n'enlevant rien à l'ambiance générale de l'aventure, on finit par s'habituer et l'on parcourt la maison tranquillement, sans s'affoler.

Esprit, es-tu là ?

Quelques petits détails ajoutent à l'originalité du jeu et au plaisir du joueur. Parmi ceux-ci, notons la possibilité de faire du spiritisme. Pour cela, vous devez réunir quatre conditions (bien que la notice n'en indique que trois) : posséder un verre, une table, qu'il fasse nuit et que la lumière soit allumée. Lorsque toutes les conditions sont remplies, vous voilà autour de la table, avec Laura et Wilson. Le verre se déplace vers des lettres disposées autour de la table, pour former des phrases et répondre aux questions que vous posez aux esprits. Cette possibilité est très amusante et contribue à créer l'atmosphère mystérieuse. Vous pouvez aussi photographier ce qui vous semble intéressant avec votre appareil photo ultra sensible qui voit au-delà du spectre visible de l'œil ! Pour cela, déplacez le curseur présent au centre de l'image, après avoir demandé "PRENDRE PHOTO", et pressez le bouton "feu". Vous verrez l'éclair d'un flash puis le développement de votre polaroïd, en direct !

Amateurs de jeux d'aventure, achetez "LE PACTE" le plus vite possible ! Habituez-vous à la manipulation des mots et vous plongerez alors dans la terreur et l'angoisse. En entrant dans la maison, dépêchez-vous d'allumer votre torche, car il est inutile de se fatiguer les yeux devant un écran quasi-invisible. (Conseil d'ami.)

Patrick Yoann

GRAND CONCOURS
ERE INFORMATIQUE/AMSTRAD MAGAZINE

P.GIROUD — P.DUBLANCHET — S.HAUDUC — J.M.MENOU — P.TAUPIN

J.P.BISCAY — M.GROS — F.SPADA — A.TANGUY — P.O.PARMENTIER

R.WILLM — C.PERROTIN — C.VAGNON — J.ROBSON — M. RHO

L.HAUDUC — S.KOLECKI — J.HEMONIC — J.P.LE CLEZIO — R.HERBULOT

Les prix

Les cent premiers à nous envoyer des réponses correctes recevront le tout nouveau « super » jeu d'aventure d'Ere Informatique,
à partir du 25 janvier.

Les règles du jeu

1) Pour chaque numéro représentant un auteur, faites correspondre un titre de jeu.
2) Vous avez jusqu'au 16 janvier à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pur nous envoyer vos réponses, sur carte postale uniquement, à l'adresse suivante :

Faites bien attention ! Tous ces personnages sont coupables d'un seul crime : ils vous ont fait passer les nuits les plus blanches de votre vie ! Il s'agit en effet de quelques auteurs de Ere Informatique. Alors si vous souhaitez être parmi les tout-premiers à jouer avec le nouveau jeu " Le Passager du Temps " dépêchez-vous d'attribuer à chacun de ces diaboliques auteurs au moins l'un des jeux qu'il a réalisé.

Amstrad Magazine,
Concours « Auteurs Ere »
5-7, rue de l'Amiral-Courbet
94160 Saint-Mandé. N'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresses sur votre carte postale !

3) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.
4) La liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 20.



méridien informatique

DISCOLOGY

LIVRÉ AVEC MANUEL DE 24 PAGES

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

Editeur + Copieur + Exploreur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir!

L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :
- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :
- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.

L'EXPLOREUR



Voyage au centre de la disquette... L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :
Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.

Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon
- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

- ☐ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
- ☐ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
- ☐ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : ☐ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

AMS 1-87

NOM : ____________ PRENOM : ____________

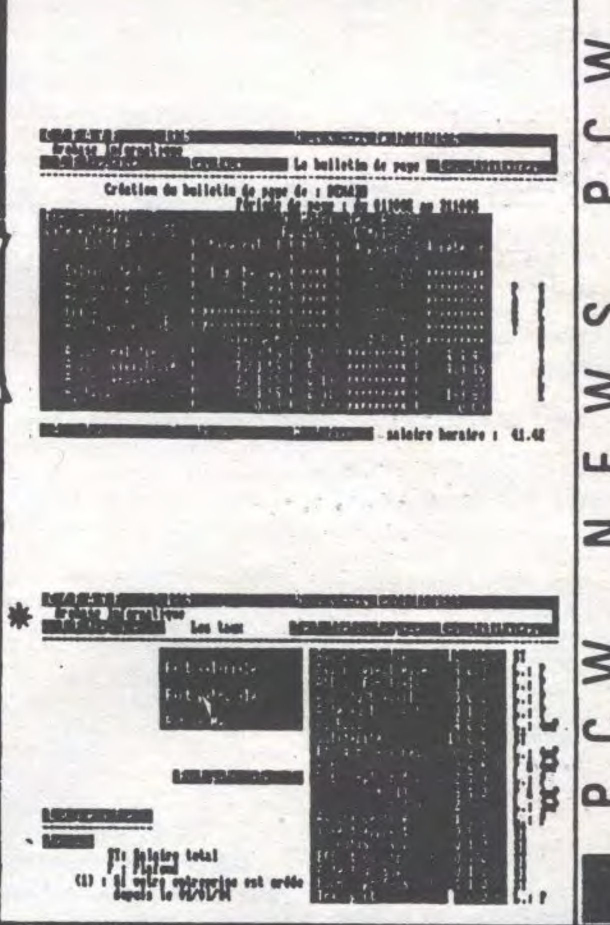
ADRESSE : ____________

CODE POSTAL : ______ VILLE : ____________ TEL (facultatif) : ____________

A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

LES NEWS "PRO"

Au cours d'Amstrad Expo, beaucoup de nouveautés nous ont été — évidemment ! — proposées. Chose significative, parmi ces nouveautés beaucoup d'entre-elles concernaient le domaine professionnel ou semi-professionnel. Cette évolution du "monde" Amstrad vers celui du travail, nous voulons dès à présent vous la faire vivre pas à pas. Vous trouverez dans ces pages l'annonce de ce que nous avons découvert au hasard des stands (en attendant les tests). De même en fin de rubrique, nous vous présentons des produits arrivés à la rédaction au cours de ce début d'hiver.



C/PAYE : la qualité pas forcément chère

Arobase informatique, auteur de Nostradabur que nous avons traité dans notre numéro précédent nous a présentée, lors de l'Amstrad Expo sont tout dernier logiciel : C/PAYE sur PCW. Divisé en quatre modules : CARTE D'IDENTITE, entrée en mémoire de l'ensemble des données relatives à l'entreprise concernée, LES TAUX, redéfinition possible de tous les taux de cotisations patronales et salariales qui entraîne la garantie d'une longue utilisation de C/PAYE dans le temps, LES UTILITAIRES, contenant deux options possibles : fichier personnel et carnet d'adresses, le premier étant un recueil d'informations concernant chaque salarié, et enfin, pour finir LE BULLETIN DE PAYE, permettant, comme on pourrait s'en douter la création, la suppression, l'édition et l'impression du bulletin de paye de chaque salarié.
Arobase informatique base son espérance de succès sur son incomparable rapport qualité/prix (540,00 F TTC), ce dont nous reparlerons à l'occasion d'un test dans un prochain numéro. Arobase : 47.07.73.31.

G-P II : Mettez un turbo sur votre bureau...

La société Arkenciel, présente au salon nous a proposé à cette occasion son logiciel phare : GP-P II sur PCW et compatibles PC. Ce logiciel réunissant à la fois : facturation, gestion, stock et suivi clients en plus des devis, traites, etc., entièrement écrit en Turbo-Pascal, donc extrêmement rapide, ne tient que sur une seule disquette. L'ergonomie est donc à l'ordre du jour, qui s'en plaindra, et Arkenciel met un point d'honneur à faciliter autant que faire se peut l'utilisation de son logiciel vedette. La facturation vous permettra entre autres, d'établir des factures liées ou non avec le stock, vous donnera la possibilité de coder vingt taux horaires différents, etc. La gestion quant à elle opérera une récapitulation générale des ventes et achats, donnant ainsi le HT, le TTC et enfin la TVA dûe en fin de mois. Avec en plus une récapitulation par TVA. G-P II est commercialisé en deux versions : avec et sans mailing étiquette, au prix respectif de 996 F TTC et 760 F TTC, G-P II fera prochainement l'objet d'un test détaillé dont nous vous feront part.

ARKENCIEL, La petite rue, OCCAGNES, 61200 ARGENTAN. Tél. : 33.67.35.38.

La mise en page sur PCW comme sur un MAC...

La grande nouvelle de ce salon est encore la prochaine sortie de Pagemaker PCW faisant suite à la version CPC, qui devrait avoir lieu au cours du premier trimestre 87. Si tout se passe comme prévu, la version française, actuellement en préparation chez Wings, devrait être livrée dès la sortie du logiciel sur le marché français. Nous attendons donc avec impatience cette révélation sur PCW et nous ne manquerons pas de vous communiquer très prochainement les résultats du test dont Pagemaker fera très certainement l'objet.

Pace 5"1/4, en paix avec vous-même...

Toujours chez Wings, qui décidément fait beaucoup pour notre PCW, un lecteur 5"1/4 d'une capacité de 720 Ko. Ce lecteur "nouvelle vague", le PACE, est équipé d'un switch 40/80 permettant l'utilisation du logiciel T.DOS (Timatic Dos), ce dernier offrant la possibilité de transférer des fichiers ASCII de PCW (CP/M) à PC 1512 (MS DOS) et inversement. Un lecteur et un logiciel qui feront donc certainement beaucoup parler d'eux dans les semaines qui viennent.

Du dessin industriel au millième près

Le dessin industriel et technique sur PC 1512, il fallait s'y attendre. Mais l'arrivée sur le marché d'un tel produit pour PCW paraissait nettement plus hypothétique. Le pas est donc franchie avec la sortie conjointe de Microdraft PCW et PC 1512. Ce logiciel, présenté à l'Amstrad Expo lié à l'utilisation de la table graphique PLOTMATE (sortie fin décembre) donne des résultats assez extraordinaires dans les deux versions. Bien qu'il ne nous ait pas été donné de le tester avant sa sortie officielle, ce programme qui vise a priori le milieu professionnel, paraît cependant relativement aisé d'utilisation. Nous vous en dirons plus très prochainement.

Système Expert

Petrel Informatique édite, en collaboration avec Loisitech, TURBOEXPERT pour Amstrad CPC et PCW.

Turboexpert Base est un système expert d'initiation, écrit en Turbo Pascal qui permet de travailler en chaînage avant et arrière, comprenant un moteur d'inférence, un éditeur de faits et de règles. Trois versions seront commercialisées : sous CP/M 2.2 (40 à 50 règles), sous CP/M 3.0 avec 150 règles environ pour 6128 et 600 en travail sur disque pour PCW.

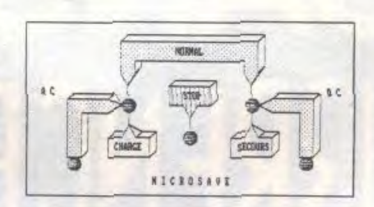
Les différentes versions CP/M+ seront disponibles début 1987. Une version PC est prévue.

Du nouveau dans la formation chez OK Informatique

Vous vous souvenez sûrement du "vidéogramme" que nous vous avions présenté il y a quelques mois, cette méthode originale d'apprendre, chez soi, le Basic avec un magnétoscope et un ordinateur. OK Informatique a continué dans cette voie et propose désormais deux autres cours de formation par la méthode vidéo. Passeport pour Multiplan II est un cours de formation en trois cassettes vidéo et trois niveaux : initiation et utilisation de multiplan II : édition, mélanges, tris... (utilisation professionnelle) ; les Macros-commandes avec explications et exemples. Le cours sur dBase III, quant à lui, est composé de quatre cassettes et quatre niveaux : Initiation aux fichiers (séquentiels, indexés...) ; professionnel et commandes complexes ; programmation en langage dBase III ; suite des commandes dBase III et dBase III Plus. Ces vidéogrammes peuvent être achetés séparément en fonction du niveau. Chaque cours coûte entre 500 et 900 F TTC. L'ambition de OK Informatique serait que ces cours puissent servir de support de formation... qu'on se le dise.

Microsave

Conçu et développé par Petrel Informatique et TH Conseil, le Microsave peut, pour un prix abordable, vous éviter les âffres de la panne de courant — ou des microcoupures — lors de vos travaux informatique. Microsave se présente sous la forme d'un boîtier se branchant sur le secteur et s'intercalant entre l'unité centrale et le clavier. En cas de microcoupure ou de panne de secteur prolongée (jusqu'à 20 mn voire plusieurs heures) un circuit électronique commute l'alimentation de secours permettant de maintenir sous tension la mémoire vive de l'ordinateur.



Microsave : prix selon modèles entre 739 F et 1 000 F TTC. Pour tous CPC et PCW.

Digitaliseur d'images ARA

Premier digitaliseur d'images 100 % français, l'Ara se présente sous la forme d'un boîtier très compact qui se connecte sur le port d'extension de l'Amstrad. Digitalisant des signaux en provenance d'un téléviseur, d'un magnétoscope ou d'une caméra vidéo (si vous avez la grande chance d'en posséder une !) et en temps réel, il fonctionne en mode 0 et 1. Un logiciel fourni avec le hardware permet le traitement des images digitalisées (trames, remplissage de zone, possibilité d'isoler un élément d'image et de le réincorporer dans une autre image, loupe pour le travail au point par point etc.) et leur impression en plusieurs nuances de gris. L'ensemble est, à première vue, très impressionnant, pourvu de réglages divers (lumière, contraste, mode...) et ne nécessitant aucune alimentation externe. Le prix, quant à lui devrait être également attrayant ; moins de 1 000 F.

Pour tous renseignements complémentaires, contactez Philippe Borg, 44, rue Racine, 69100 Villeurbanne ou (16) 78.85.23.79.

Sémaphore

La société Suisse présentait son scanner (le visage de la jeune femme "digitalisée" doit maintenant vous être familier !). Pour l'instant nous ne vous en disons pas plus, le mois prochain, nous espérons que vous pourrez admirer "en grand" ce que l'on fait avec un tel produit... A suivre !

Multiservi

Jagot & Léon SARL proposait, sur son stand, Multiservi, un boîtier électronique, avec logiciel d'utilisation, permettant cinq applications de base : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse et réveil.

Au niveau électronique, Multiservi possède quatre sorties de puissance 220 volts/1,5 ampères avec protection par photo-Triacs et 300 watts de puissance maximum de sortie. Le programme d'utilisation est écrit de façon à pouvoir être modifié pour d'autres applications que celles proposées. Le tout coûte 990 F et est compatible avec tous les CPC et est accompagné d'une notice très détaillée.

Boursicottez professionnel

OK Informatique va proposer pour les possesseurs de PC et compatibles un logiciel de gestion de bourse qui permet de gérer un portefeuille de valeurs, une aide à la décision et des outils de gestion. Ce logiciel professionnel doit s'adresser aussi bien aux profanes qu'aux amateurs avertis. Le logiciel renferme une théorie boursière avec

CAHIERS d'AMSTRAD magazine

N°
NOVEMBRE 198
22 F



SPECIAL MATERIEL

Tous les ordinateurs, les périphériques CPC, PCW, PC

M 1668 - 07 - 22 F



Le nouveau PC-1512 Amstrad utilise tous

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	4997 F HT	Moniteur monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8790 F HT
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6290 F HT	Moniteur monochrome, unité central 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	9990 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6890 F HT	Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	10690 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8190 F HT	Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	11890 F HT

qui vous savez.
Tarifé comme Amstrad.



les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.

** *Prix public TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.*

Lotus

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.

Nom ______

Adresse ______

Code postal ______

Ville ______

Renvoyer ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS 18

CAO-DAO

La création graphique assistée par ordinateur

Depuis quelques années, nous voyons apparaître toute une série de sigles terminés par les deux consonnes magiques AO qui représentent les initiales de "Assisté par Ordinateur". A tel point qu'il est courant maintenant d'utiliser le regroupement XAO où X est considéré comme l'inconnue algébrique qui peut recouvrir toutes les techniques de traitement de l'information s'appuyant sur l'emploi d'un ordinateur. Dans le domaine du dessin, une certaine confusion dans l'interprétation donnée aux sigles CAO (conception assistée par ordinateur) et DAO (dessin assisté par ordinateur) nous amène avant tout développement à préciser les choses.

Depuis l'arrivée des micro-ordinateurs possédant des moyens graphiques, un grand nombre de logiciels dits de DAO sont proposés. Par rapport à la définition historique de la DAO il s'agit là d'un abus de langage car il seait plus correct de qualifier de PAO (peinture assistée par ordinateur) ce type d'utilitaire graphique permettant la réalisation d'un dessin de type artistique.

Notre propos est de définir le cadre d'emploi et les outils mis à notre disposition pour réaliser des dessins techniques (ou encore appelés dessins industriels) représentant des objets ou des processus industriels et ce en fonction de la normalisation imposée en France (normes AFNOR).

La DAO regroupe les techniques du dessin industriel permettant la réalisation d'un plan côté et commenté. Ce plan est utilisé comme support d'information visuelle permettant à d'autres personnes de réaliser une certaine tâche. La DAO représente la planche à dessin, la boîte de compas, les règles et équerres du dessinateur.

La CAO, utilisant les techniques de la DAO, permet en plus de définir une base de données techniques relationnelle, où l'objet représenté à une signification réelle par rapport à son utilisation. Il est alors possible d'utiliser l'ordinateur pour effectuer des calculs techniques (résistances des matériaux par exemple) ou des traitements tels que vérifications de conformité par rapport à des règlements ou des "règles de l'art", afin de guider l'utilisateur de la CAO dans l'élaboration de l'objet par remontée des résultats du traitement effectué. Il y a là une véritable assistance de l'ordinateur dans le processus de création d'un objet technique.

FAO ou CFAO (fabrication assistée par ordinateur), constitue le prolongement des deux techniques précédentes en vue de présenter les données d'une façon "digestible" par une machine-outil par exemple (ou tout moyen physique de fabrication en général). Ce sera l'utilisation de la commande numérique dans un atelier de mécanique générale. Dans ce domaine, la FAO est liée à d'autres sigles tels que GPAO (gestion de pro-

duction assistée par ordinateur), TGAO (technologie de groupe...), OAO (ordonnancement assisté par ordinateur), etc...

Dans le cadre d'une série d'articles, nous allons entrer dans le détail de la DAO afin de définir un "cahier des charges" permettant de comparer les différents logiciels présents ou futurs fonctionnant sur le matériel Amstrad, en particulier sur le "petit" dernier, CPC 1512.

La rédaction de ce cahier des charges nous amènera à définir les différents outils graphiques mis à notre disposition. Puis éventuellement, en fonction de l'intérêt que vous porterez à cette série, nous pourrons développer ensemble un logiciel de DAO où plus exactement une boîte à outils graphique pour dessin assisté par ordinateur (BOGDAO pourquoi pas ?). Alors à vos plumes pour nous encourager à poursuivre.

Les techniques utilisées

La visualisation : l'écran de l'ordinateur doit être capable d'afficher une résolution verticale d'au moins 200 Pixels (un Pixel étant la plus petite partie affichable c'est-à-dire le point allumé sur le phosphore de l'écran). Cette résolution constituant le minimum supportable réservé à une utilisation non professionnelle de la XAO. La définition horizontale ne pose en général pas de problème et semble se stabiliser pour la gamme de matériel qui nous concerne, à 640 Pixels. La couleur apporte un élément de discrimination dans la représentation des entités non négligeables. Il est certain que les amateurs fortunés ont toujours la possibilité de travailler sur des écrans de 1.024 × 1.024 avec 4.096 couleurs ce qui est nettement mieux ! La moyenne se situe avec la carte graphique EGA qui offre une définition de 640 × 350 Pixels, ce qui est correct.

Notre logiciel de DAO utilisera la représentation vectorielle, c'est-à-dire qu'une droite est considérée comme un vecteur, défini par les coordonnées de son point de départ et de son point d'arrivée. Un vecteur est considéré comme une entité graphique, associée à d'autres entités du type cercle, arc de cercle, etc... Cette définition de tracé vectoriel est à comparer avec la technique de représentation adoptée par les logiciels de PAO (peinture assistée par ordinateur) qui est appelée BITMAP, c'est-à-dire littéralement Carte de Bits.

Imaginez l'écran graphique comme une grille (genre mots croisés) : chaque case a la possibilité d'être éteinte (ou de la couleur du fond) ou allumée (ou d'une des couleurs disponibles). C'est le pouvoir intégrateur de votre œil qui vous permet de percevoir des plages colorées. La grande différence entre ces deux techniques est qu'en représentation vectorielle. une case allumée appartient à un vecteur particulier, donc si le curseur vise cette case, le vecteur correspondant est identifié, alors qu'en représentation BITMAP, une case n'est pas a priori, reliée à une entité définie.

D'autre part en PAO, une sauvegarde d'écran comprend obligatoirement toutes les cellules composant celui-ci (par exemple 640 × 200 = 128.000 éléments) alors qu'en représentation vectorielle on ne sauvegarde que les quatre entiers définissant les deux extrémités d'un vecteur (X, Y début et X, Y fin). Pour ne pas être sectaire, nous devons signaler qu'en DAO vectorielle, il arrive d'utiliser les possibilités du BITMAP pour effectuer des recopies de zones par exemple.

Le dialogue homme-machine

(Ou femme-machine évidemment !) Dans ce domaine, l'outil le plus pratique est la souris, dont le déplacement relatif est visualisé à l'écran par une croix, une flèche, ou tout autre symbole. Il est évident que le "crayon lumineux" ou LIGHT PEN est plus naturel, puisque correspondant au pointé du doigt, mais avez-vous déjà eu l'occasion de travailler plusieurs heures de suite avec le bras tendu ?

Essayez donc, au bout d'une journée vous serez un adepte de la souris, qui elle, repose sur une table. La tablette à digitaliser, permet de mesurer des déplacements absolus, proportionnels, ce qui autorise par exemple d'effectuer des relevés de plans existants. Ce genre de dispositif est en principe plus coûteux qu'une souris et nécessite une place plus grande sur le plan de travail, ce qui limite son emploi. Il est évident que le clavier continue à jouer son rôle pour les entrées de renseignements alphanumériques.

Le report sur papier

Quand le dessin est au point, il est indispensable de le reporter sur un support physique. Le dispositif le plus économique est l'imprimante, qui effectue la recopie sur papier de l'écran cellule par cellule, avec en général la même définition. Pour un travail plus sérieux, il faut utiliser un traçeur de courbes, qui lui, dessinera des droites bien droites et permettra d'obtenir des documents parfaits depuis le format A4 jusqu'au format A0. Un rappel en passant : partant du format A4 qui est de 210 mm × 297 mm, on obtient les suivants en doublant alternativement l'une des deux dimensions, c'est-à-dire que le format A3 est de 297 × 420, le format A2 est de 594 × 420, etc... Un traceur est un équipement d'un coût élevé. Il faut signaler que dans ce domaine, le langage de programmation standard est HPGL (Hewlett Packard Graphics Langage). Il est donc possible de simuler l'utilisation d'un traceur sur un lecteur de disquettes pour ensuite trouver un équipement qui effectuera une simple transcription disquette-traceur.

Les outils graphiques

Nous allons décrire ici les méthodes graphiques mises à disposition pour représenter sur une surface plane un objet ou une conception (schéma électrique par exemple).

Le dessin 2D

Est la méthode la plus naturelle pour le dessinateur car il se retrouve avec sensiblement les mêmes outils et utilise le même processus de représentation que lorsqu'il est devant sa planche à dessin. Un dessin 2D utilise principalement des segments et des arcs de cercles pour élaborer des vues qui ne seront pas en relations automatiques les unes par rapport aux autres. C'est-à-dire que la modification d'une entité dans une vue ne sera pas répercutée automatiquement dans les autres vues. C'est du ressort du dessinateur d'assurer la cohérence des vues en respectant les règles du dessin technique (règles de la géométrie descriptive par exemple). Cette méthode graphique est très largement suffisante pour représenter des schémas électriques ou électroniques ou fluidiques, pour la mécanique et le bâtiment également. Si nécessité s'en fait sentir, il est toujours possible d'utiliser la perspective pour faciliter la compréhension d'un modèle. Le logiciel 2D conserve la relation entre éléments mais ne garde pas la trace de la façon dont ces relations ont été construites, par exemple une droite tangente à deux cercles à ses extrémités communes à deux arcs, mais la notion "tangente à" n'est pas conservée. Une extension des possibilités du dessin 2D appelée représentation paramétrée permet de conserver ces informations sur le mode de création du modèle (définition de la silhouette) et au moment de l'utilisation, les valeurs attribuées aux paramètres permettent une représentation d'une pièce réelle. Cette possibilité est très puissante car l'utilisateur peut se constituer une bibliothèque d'éléments pré-dessinés (standards), son plan étant alors constitué par le placement judicieux de "sous dessins" paramétrés.

Le dessin 2D 1/2

Cette méthode reprend les processus décrits pour le dessin 2D en ajoutant une "profondeur" c'est-à-dire une coordonnée Z. Ceci est réalisé en opérant une translation d'une section constante sur un parcours déterminé ; c'est de l'extrusion. Il est possible de cette façon de représenter des volumes sous la forme "fil de fer", la base de données contenant les coordonnées de chacun des points (X, Y, Z) et les vecteurs ou arêtes joignant ces points. On peut dire que cette méthode est du pseudo tridimensionnel car la représenta-

tion est ambiguë et le traitement des intersections de volumes n'est pas traité. Certains programmes prennent en compte les relations des entités des différentes vues pour reconstituer le modèle 3D mais en général ne permettent pas d'effectuer tous les traitements d'un vrai logiciel 3D.

Le dessin 3D

On distingue deux méthodes de description de modèles tridimensionnels : le surfacique et le volumique.

La méthode surfacique permet de définir des surfaces qui peuvent être très complexes, c'est en général une extension des modèles "fil de fer". Bien qu'offrant plus de possibilités que la méthode 2 D 1/2, la notion de matière solide n'est pas sans ambiguïtés et les calculs de volumes par exemple sont difficiles, voire impossibles.

La méthode volumique, ou encore méthode dite solide, permet la représentation d'objets très complexes avec reconnaissance de la matière. La description est effectuée à partir de volumes de base : boîte, cylindre, cône, tore, sphère sur lesquels on effectue des opérations logiques telles que : union, intersection, soustraction. Cette méthode descriptive permet d'obtenir automatiquement une représentation en 2D cohérente, y compris les possibilités de coupes donnant automatiquement l'emplacement de la matière coupée. Nous obtenons également les intersections de volumes et les développements de surfaces, très utiles pour les chaudronniers par exemple. Le revers de la médaille est que cette méthode demande une plus grande qualification pour l'utilisateur et du fait de la complexité des traitements, nécessite une puissance de calcul dépassant nettement les possibilités de la micro-informatique d'aujourd'hui (mais certainement pas de demain !).

Ce tour d'horizon rapide nous a permis de positionner le traitement du dessin technique assisté par ordinateur. Nous avons dressé une liste des différentes commandes accessibles depuis un logiciel de DAO en 2D. Dans le prochain article nous détaillerons chacune de ces commandes puis nous testerons les logiciels disponibles sur la gamme Amstrad CPC, PCW et le compatible PC. Puis, comme nous l'avons dit plus haut, en fonction de votre intérêt pour le sujet, nous étudierons quelques outils graphiques appliqués à la DAO.

Pierre Squelart

1 - GESTION DU DIALOGUE

- 1.1 MENUS
- 1.2 RECUPERATION DES DONNEES
- 1.3 MESSAGES A L'OPERATEUR

2 - SAISIE

- 2.1 COORDONNEES ABSOLUES,RELATIVES,POLAIRES
- 2.2 SELECTION D'UNE ENTITE
  - 2.2.1 PAR CURSEUR
  - 2.2.2 PAR FENETRE
  - 2.2.3 CHAINAGE LIGNES,ARCS
- 2.3 DIGITALISATION
  - 2.3.1 CALIBRAGE
  - 2.3.2 RELEVE PAR POINTS
  - 2.3.3 RELEVE CONTINU

3 - REPRESENTATION

- 3.1 TYPE TRAIT,EPAISSEUR
- 3.2 COULEUR
- 3.3 RUBAN ELASTIQUE (RUBBER BAND)
- 3.4 BOITE ELASTIQUE (POUR FENETRAGE)
- 3.5 ZOOM
- 3.6 PANORAMIQUE
- 3.7 CEMTRAGE
- 3.8 ORIGINE
- 3.9 ECHELLE
- 3.10 ISOLEMENT DES VUES
- 3.11 PLACEMENT DES VUES
- 3.12 AFFICHAGE SELECTIF

4 - PRIMITIVES

- 4.1 POINT
- 4.2 LIGNE
- 4.3 LIGNE BRISEE
- 4.4 LIGNES EPURES
- 4.5 POLYGONE
- 4.6 RECTANGLE
- 4.7 PARALLELOGRAMME
- 4.8 CERCLE RAYON CENTRE
- 4.9 CERCLE CENTRE 2 POINTS
- 4.10 CERCLE 3 POINTS
- 4.11 ARC 2 POINTS CENTRE
- 4.12 ARC 3 POINTS
- 4.13 ARC RAYON 2 ANGLES
- 4.14 ETOILE
- 4.15 CYLINDRE EXTERIEUR
- 4.16 CYLINDRE INTERIEUR
- 4.17 TARAUDAGE
- 4.18 FILETAGE
- 4.19 ELLIPSE
- 4.20 COURBE DE BEZIER
- 4.21 LISSAGE
- 4.22 FILET

5 - CONSTRUCTION SOUS CONTRAINTES

- 5.1 GRILLE CARTESIENNE, ISOMETRIQUE, POLAIRE
- 5.2 RAPPEL HORIZONTAL,VERTICAL,PARALLELE
- 5.3 PLUS PROCHE D'UN POINT
- 5.4 PLUS PROCHE D'UNE TANGENTE
- 5.5 INTERSECTION
  - 5.5.1 DROITE-DROITE
  - 5.5.2 DROITE-ARC
  - 5.5.3 ARC-ARC
- 5.6 DIVISION LINEAIRE,CIRCULAIRE
- 5.7 ARRONDI,CHANFREIN
- 5.8 CONTOUR
- 5.9 CONTOUR A DISTANCE
- 5.10 MEDIATRICE
- 5.11 N-SECTRICE
- 5.12 TANGENTE
  - 5.12.1 DROITE-ARC
  - 5.12.2 ARC-ARC
- 5.13 INCLINAISON
  - 5.13.1 PARALLELE
  - 5.13.2 PERPENDICULAIRE
  - 5.13.3 HORIZONTALE
  - 5.13.4 VERTICALE
  - 5.13.5 MULTIPLE 45 DEGRES
  - 5.13.6 MULTIPLE 30 DEGRES
- 5.14 CONSTRUCTION RELATIONNELLE

6 - MODIFICATIONS TRANSFORMATIONS

- 6.1 DIMENSIONS
- 6.2 TRANSLATION
- 6.3 ROTATION
- 6.4 DEFORMATION
- 6.5 DEPLACEMENT D'ORIGINE
- 6.6 AJOUT
- 6.7 COUPE,RAGREAGE
- 6.8 COPIE
- 6.9 SYMETRIE
- 6.10 MIROIR
- 6.11 HOMOTHETIE
- 6.12 REPETITION LINEAIRE,RECTANGULAIRE,CIRCULAIRE
- 6.13 EFFACEMENT SELECTIF
- 6.14 FENETRAGE DE SELECTION POUR MODIFICATION
- 6.15 ANNULATION DE LA DERNIERE ACTION
- 6.16 RECUPERATION DE LA DERNIERE ANNULATION
- 6.17 REDESSIN

7 -CALCUL

- 7.1 MESURE,DISTANCE,ANGLE,PENTE
- 7.2 SURFACE
- 7.3 PERIMETRE CONTOUR
- 7.4 CENTRE DE GRAVITE,INERTIE

8 - HABILLAGE

- 8.1 COTATION
  - 8.1.1 LINEAIRE
  - 8.1.2 ANGULAIRE
  - 8.1.3 SUPERPOSEE
  - 8.1.4 RAYON,DIAMETRE,ARC
  - 8.1.5 DEPORT
  - 8.1.6 CHOIX UNITES ET PRECISION (CHIFFRES APRES LA VIRGULE)
  - 8.1.7 TEXTE SUR COTE
  - 8.1.8 PARENTHESES
- 8.2 TOLERANCES
  - 8.2.1 ETAT DE SURFACE
  - 8.2.2 DE FORME
  - 8.2.3 DE POSITION
  - 8.2.4 DE BATTEMENT
- 8.3 SIGNES D'USINAGE
- 8.4 SOUDURE LONGITUDINALE, CIRCULAIRE
- 8.5 HACHURES
  - 8.5.1 CONTOUR EXTERIEUR FERME OU OUVERT
  - 8.5.2 ILOTS
  - 8.5.3 DETOURAGES COTES DANS HACHURES
- 8.6 RELATION COTATION-OBJET COTE
- 8.7 NOMENCLATURE AVEC ATTRIBUTS

9 - TEXTE

- 9.1 FONT IMPOSEE
- 9.2 FONT PERSONNALISABLE
- 9.3 HAUTEUR,LARGEUR
- 9.4 INCLINAISON LIGNE D'ECRITURE
- 9.5 JUSTIFICATION (DROITE,GAUCHE,CENTRE)
- 9.6 REPERAGE

10 - NIVEAUX DE VISUALISATION

- 10.1 COUCHES
- 10.2 MASQUAGE
  - 10.2.1 AFFICHE LA SELECTION
  - 10.2.2 AFFICHE TOUT SAUF SELECTION

11 - BIBLIOTHEQUE

- 11.1 SYMBOLES STANDARDS
- 11.2 SYMBOLES PERSONNALISES
- 11.3 IMAGE PARAMETRABLE
  - 11.3.1 VALEURS LIBRES
  - 11.3.2 VALEURS D'UN TABLEAU
  - 11.3.3 INTERPOLATION D'UN TABLEAU
- 11.4 CARTOUCHE
- 11.5 LOGO
- 11.6 POINTS D'ACCROCHAGE (REFERENCE DE PLACEMENT)
- 11.7 RECHERCHE VISUELLE DES PIECES EXISTANTES

12 - STOCKAGE ET RECUPERATION DES DONNEES

- 12.1 FICHIER ASCII EN CLAIR
- 12.2 ACCEPTE ENTREE D'AUTRES LOGICIELS CAO
- 12.3 INCORPORATION EN RESEAU

13 - DESSIN SUR TRACEUR

- 13.1 LANGAGE DE COMMANDE HPGL
- 13.2 MISE A L'ECHELLE
- 13.3 SELECTION DES VUES ET DES NIVEAUX
- 13.4 SELECTION PARTIELLE (DESSIN ZOOM ECRAN)
- 13.5 CORRESPONDANCE ENTRE ATTRIBUTS ECRAN ET POSITION PLUME
- 13.6 CHANGEMENT DE PLUME
  - 13.6.1 AUTOMATIQUE
  - 13.6.2 ATTENTE OPERATEUR AVEC MESSAGE
- 13.7 SELECTION FORMATS NORMALISES
- 13.8 PLACEMENT DES VUES
- 13.9 CARTOUCHE PERSONNALISABLE
- 13.10 SELECTION VITESSE ET FORCE SUIVANT TYPES DE PLUMES

BILAN PLUS, EXEMPLE À SUIVRE...

Éditeur : Cote Ouest
Genre : comptabilité générale
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★

Un logiciel de comptabilité ? Chose courante me direz-vous, mais un logiciel simple d'emploi et presque convivial (si tant est que la comptabilité puisse l'être...), voilà qui devient intéressant. En effet ce programme ne se contente pas seulement d'être excellent (d'un niveau purement fonctionnel) mais offre en plus, chose rare, une simplicité d'emploi permettant à tout un chacun de s'adonner à la comptabilité sur PCW.

Pour débuter l'utilisation de ce logiciel, sachez qu'il vous faudra impérativement être équipé d'une disquette vierge et formatée au format CF 2DD (drive B) ou (pour un PCW 8256) au format CF2. Désormais, tout au long de l'article, nous ne traiterons plus que des exemples sur PCW 8512 ce qui nous évitera notamment de signaler les changements de disque fréquents inhérents à la version mono-drive.

Forts de ce renseignement préliminaire, vous voici armés pour foncer tête baissée dans le monde « Barbare » de la comptabilité.

La documentation accompagnant le programme peut tout d'abord décourager quelque peu étant donnée son épaisseur. En fait, contrairement à la plupart des manuels qui accompagnent les logiciels de son espèce, les concepteurs de Bilan Plus ont su se mettre au niveau d'un utilisateur débutant et qui plus est d'un comptable en herbe. Tant est si bien que vous pourrez tout à votre aise consulter ce manuel sans que cela nécessite l'emploi d'un dictionnaire spécialisé...

Code secret, phénomène de société ?

La confidentialité est désormais à l'ordre du jour de tout bon logiciel professionnel qui se respecte et Bilan Plus, équipé de son code d'accès de dix caractères, ne fait pas exception à la règle. Le programme « INIT » qui sera appelé directement sous CP/M aura donc pour effet de prendre en compte tous les renseignements sur la société concernée, et bien sûr, votre mot de passe. Lors du lancement de ce programme d'installation, le premier message à apparaître sera la demande d'introduction d'un disque vierge et formaté. Cette demande devra être impérativement honorée pour permettre le bon déroulement de la suite du programme. Dans le cas contraire celle-ci serait réitérée jusqu'à ce qu'elle soit suivie d'effet. Vous voici donc équipé de vos deux disques, la saisie des coordonnées de votre société peut enfin débuter. Après avoir entré la raison sociale de votre entreprise, suivie de son adresse, éventuellement du numéro de téléphone et des numéros de SIRET et d'APE, vous devrez obligatoirement signaler la date de début d'exercice. En effet, un bilan comptable ne doit être opéré, juridiquement parlant, que dans un maximum de trois ans après le début d'exercice, cette date donnera donc un point de repère au programme afin de vous signaler, le cas échéant, que vous sortez de la légalité fiscale. Il vous faut maintenant saisir le code d'accès (mot de passe) et enfin la format de papier que vous désirez utiliser. La phase d'installation se termine par la création sur le disque fichier, en l'occurence : Drive B, des fichiers comptables qui sont au nombre de seize. A cet effet, un message vous signifie le bon déroulement des opérations en vous indiquant le numéro du fichier en création. Une fois la mise en forme du disque de travail achevée, il ne vous reste plus qu'à retourner la disquette et à appeler « BILAN » pour enfin accéder au programme proprement dit. Il est bien évident qu'il ne vous sera plus nécessaire, lors d'utilisations ultérieures de Bilan Plus, de recourir au programme d'installation, les coordonnées de votre entreprise, ainsi que votre mot de passe étant enregistrés une fois pour toutes sur la disquette contenant les fichiers comptables.

```
BILAN              SAISIE des ECRITURES              27-11-86

Code Journal : 1          Libellé Journal : RETENUES
Date d'effet : 27-11-83   Libellé Pièce   : FACTURES GENERALES

compte  | libellé du compte  | débit     | crédit | Opération
100000  | PRODUCTION VENDUE  | 113000.00 |        |  +  18.6%
100000  | PRODUCTION VENDUE  | 127000.00 |        |  -  33.3%
200000  | TVA VENTES         | 236000.00 |        |  *   7.0%
300000  | GENERALITES        | 154376.00 |        |  /   5.5%
                                                     R.A.Z.
                                                  <F7) Rep. Solde
                                                  <F5) Rep. Calcul
                                                  <F3) Supp. Ligne
                                       630376.00  <F1) Opération

ACCES au DICTIONNAIRE : <RETURN> sur zone vide
```

Au cœur de Bilan Plus

Vous voici maintenant dans le vif du sujet. Toutes les opérations préliminaires d'installation étant terminées, le programme sait maintenant tout de vous et de votre société. Il le rappellera désormais dans tout le bilan comptable dont il devra opéré l'édition sur imprimante. Après avoir donné votre mot de passe et la date du jour, vous parvenez au menu général, constitué

des neuf options principales du programme. En premier lieu, la rubrique de « Gestion des comptes » qui, comme son titre l'indique, recouvre la totalité des opérations qu'il serait souhaitable d'effectuer sur l'ensemble des comptes gérés par Bilan Plus dont le nombre n'est limité que par la capacité du support, en l'occurence, celle d'un disque double densité pour un PCW 8512.

Les commandes spécifiques à ce sous-programme sont également au nombre de neuf et vont de la RECHERCHE de compte, vous donnant la possibilité d'accéder directement au contenu d'un compte par son numéro ou son libellé, à la BALANCE, fournissant toutes les informations relatives au compte concerné, telles que : cumul des crédits, cumul des débits, solde du compte (qui peut être bien entendu, débiteur ou créditeur), en passant par la MODIFICATION ou encore l'ANNULATION et la CRÉATION etc., ses dernières étant suffisamment éloquentes pour se passer de tout commentaire. A noter que les informations accessibles par la commande BALANCE sont données sur trois périodes distinctes : d'une part, l'exercice courant, période ne comprenant pas le mois en cours, d'autre part, le mois courant et enfin, les exercices antérieurs.

Lors de l'emploi de la commande CRÉATION, il vous est possible de faire transformer (par le programme) le libellé du compte en clé. Cette transformation s'opère de la façon suivante : lors de la saisie du libellé et de l'acceptation (par (O)ui) à la demande « Dictionnaire », le programme convertit les minuscules en majuscules, élimine tout caractère autre que ceux appartenant à l'alphabet ou aux dix chiffres et enfin, ne prend en compte que les dix premiers caractères de la clé ainsi obtenue. Cette opération a pour effet de faciliter la recherche d'un compte en vous offrant la possibilité de ne donner qu'une partie du libellé de celui-ci.

Exemple : caïn & abel s.a.r.l., devient après conversion sous forme de clef : CAINABELSA, qu'il vous suffira de rappeler par CAIN.

La deuxième rubrique : gestion des journaux étant à peu de choses près conçue de la même manière que la précédente, nous ne nous attarderons pas sur les détails s'y rattachant. Cependant, sachez que là encore, il est possible d'éviter la tache fastidieuse qui consiste à parcourir la liste des journaux. La commande <R> (recherche), prévue à cet effet, vous donnera donc l'accès direct au journal désiré en indiquant uniquement le code de celui-ci sur 1 ou 2 caractères.

Phase primordiale de toute comptabilité, la saisie des écritures (voir encadré) vous permet d'entrer de façon régulière les données qui reflètent les diverses opérations comptables de votre entreprise. L'écran de cette rubrique, a priori la plus fréquemment utilisée dans un programme de cet ordre, a donc été conçu dans un soucis de parfaite fonctionnalité. En effet, en plus de l'éditeur pleine page et de toutes les facilités dont la création de compte, la recherche de compte et bien d'autres encore telles que les nombreux contrôles de validité, le mode calculette accessible à tout instant par simple pression de la touche F1 vous permet de vérifier vos calculs, de retrouver un montant de T.V.A. ou encore un pourcentage, etc.

Afin de parvenir à l'étage proprement dite de saisie des écritures, vous devrez tout d'abord fournir à l'ordinateur tous les renseignements concernant le journal devant faire l'objet d'un travail. Cette première zone, saisie des rubriques, n'est donc qu'une fiche signalétique constituée de quatre messages attendant chacun une réponse de votre part. Vous devrez ainsi saisir le code journal (un contrôle d'existence de ce journal fera suite à la validation), son libellé (il ne sera pas nécessaire de le mentionner en cas d'existence du journal, celui-ci s'affichant automatiquement), la date d'effet et le libellé de la pièce.

Le compte de contrepartie, quant à lui apparaît entre crochets quand le code journal a été renseigné.

Vient ensuite la zone de saisie des écritures constituée de quatre colonnes, la première contenant les numéros de comptes, la deuxième, leur libellé, et les troisième et quatrième colonnes étant respectivement celles du débit et du crédit. Aucune difficulté donc, quant à la compréhension de ce tableau on ne peut plus clair. Passons à la zone suivante qui n'est autre que la calculette.

Cette calculette, petit plus de « Bilan », est ma foi bien pratique tout en n'étant pas d'un emploi compliqué, loin de là (comme quoi, simplicité et efficacité ne sont pas incompatibles). A l'aide des quatre signes (+, −, ★, /), vous pourrez effectuer toutes les opérations courantes sur des nombres pouvant comporter jusqu'à sept chiffres en plus du point de séparation et des deux décimales.

La dernière des quatre zones de cet écran vous renseignera sur la cause à effet des touches de fonction.

Nous voici parvenu à la rubrique « consultations - éditions » qui vous permet, si tel est votre désir, d'obtenir l'impression de documents sur imprimante. Il vous sera donc possible d'imprimer entre autres : la liste du plan comptable, la liste des comptes lettrables, la liste du dictionnaire, etc. Au total, onze documents.

Bilan toujours plus

Compte tenu de l'étendue des possibilités de ce logiciel, nous sommes malheureusement obligé de nous arrêter à la moitié seulement des rubriques existantes. Je dis bien « malheureusement », car il est bien évident qu'il eut été d'un grand intérêt de parler des cinq autres rubriques telles que : « Clôture de mois, Clôture d'exercice » ou encore « Archivage » etc., ce qui eut demandé une place considérable sans peut-être servir beaucoup plus ce programme qui finalement, de par sa qualité, peut se suffire à lui-même.

Il est toujours très difficile de trouver le mot le plus juste pour définir un logiciel en conclusion d'un article qui se veut avant tout objectif. Néanmoins, je pense que le plus beau compliment que l'on puisse faire à un programme d'une telle envergure, ou tout au moins à ses concepteurs, c'est de le qualifier d'ergonomique. De ce fait, « BILAN PLUS » est, et restera encore longtemps, à n'en point douter, le plus convivial des programmes de sa catégorie.

Georges Brize

BILAN | GESTION des COMPTES | 27-11-86

Numéro Compte : Libellé Compte :

Lettrage : N Dictionnaire : N

BALANCE	Cumul		Solde	
	Débit	Crédit	débiteur	créditeur
Exercice en cours Mois en cours Total Exercice antérieur				
TOTAL GENERAL				

R)ech. C)réer M)odifier A)nnuler P)réc. S)uiv. G)rand-Livre H)istorique B)alance



S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



NOUVEAUTÉS	K7	D
ACE FOR ACES	NC	NC
ALIENS	NC	NC
ARC CENTURION	90F	150F
ASPHALT		170F
AVENGER	95F	132F
BOBBY BEARING	NC	NC
BOMJACK II	80F	130F
COMMANDO 86	86F	140F
CYBERRUM	90F	
DEEP STRIKE	89F	140F
ELECTRA GLIDE	86F	128F
EREBUS		138F
EXPLORATEUR		220F
FER ET FLAMME		270F
FIST 2	96F	142F
GASTON M'ENFIN	90F	130F
GLIDER RIDER	NC	NC
GREAT ESCAPE	95F	139F
HARDBALL		118F
HARRY AND HARRY		178F
HISTOIRE D'OR		183F
HMS COBRA	NC	NC
JACK BURTON	NC	NC
KITT KITT	260F	260F
L'HÉRITAGE 2	144F	170F
LES PASSAGERS DU VENT		260F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
LES 4 SAISONS	187F	NC
LES SCOUTS DU TOMBEAU	137F	169F
MAG MAX	85F	133F
MANHATTAN		149F
MASQUE		181F
MERMAID MADNESS	85F	115F
MYSTERE DE L'ILE PERDUE	NC	NC
NUCLEAR DEFENSE	90F	
PAPER BOY	87F	145F
REVOLUTION	85F	135F
SILENT SERVICE	88F	140F
SHOCKWORRY RIDER	NC	NC
SPACE HARRIER	85F	135F
SRAM 2		125F
TAY BOXING	NC	127F
TEMPLE OF TERROR	NC	NC
THANATOS	90F	130F
THE EIDOLON	100F	160F
TRAIL BLAZER	88F	128F
TRIVIAL POURSUITE	190F	250F
VAMPIRE	NC	NC
XENO	93F	120F

SÉLECTIONS	K7	D
ANTIRIAD	NC	127F
BACTRON	115F	165F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BLUE WAR		158F
BOMB JACK	88F	135F
CAULDRON 2	87F	123F
CRAFTON AND XUNO	105F	160F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELITE	138F	185F
GALVAN	80F	120F
GESTE D'ARTILLAC	240F	250F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAND PRIX 500	110F	180F
HIGHLANDER	76F	NC
HIT PACK	86F	120F
IKARIE WARRIORS	86F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JEUX SANS FRONTIÈRES		77F
KUNG FU MASTER	89F	120F
LIGHT FORCE	85F	119F
LE PACTE		171F
MACADAM BUMPER	115F	168F
MGT	NC	NC
MONOPOLY	147F	190F
PACK FIL	116F	140F
PRODIGGY	76F	118F
SAI COMBAT	83F	128F
SAPIENS	118F	166F
SCOUBY DOO	80F	125F
SOLD A MILLION	80F	123F
SORCERY	80F	130F
SPACE SHUTTLE	100F	140F
SPITFIRE 40	86F	125F
SRAM		137F
STARSTRIKE II	92F	125F
STREET HAWK	85F	
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
TENSION	118F	148F
TOBRUK	118F	160F
TOMAHAWHS	94F	140F
3D GRAND PRIX	88F	165F
TUJAD		106F
WINTER GAMES	90F	138F
ZOMBI		165F

PCW 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIÈGLE	178F
LIGHT PEN	420F



Code accès 36.15 + SLT

Commandez par Minitel

résumé des logiciels
petites annonces — *hit*
nouveautés — *info prix*
**MESSAGERIE*
dialogue en direct

UTILITAIRES

	K7	D
AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
WORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPÉTITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
		TOTAL			
		-5%			
		FRAIS			
		TOTAL			

carte bleue CB — PAYEZ PAR CARTE BLEUE

□□□□.□□□□.□□□□.□□□□

Date d'expiration — / — *Signature :*

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

AMS 1-87

NOM : ____________
Adresse : ____________
____________ *Tél. :* ____________

Mode de règlement : ____________

Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

PCW-PAINT, ENFIN !

Editeur : Micro C
Genre : logiciel graphique
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

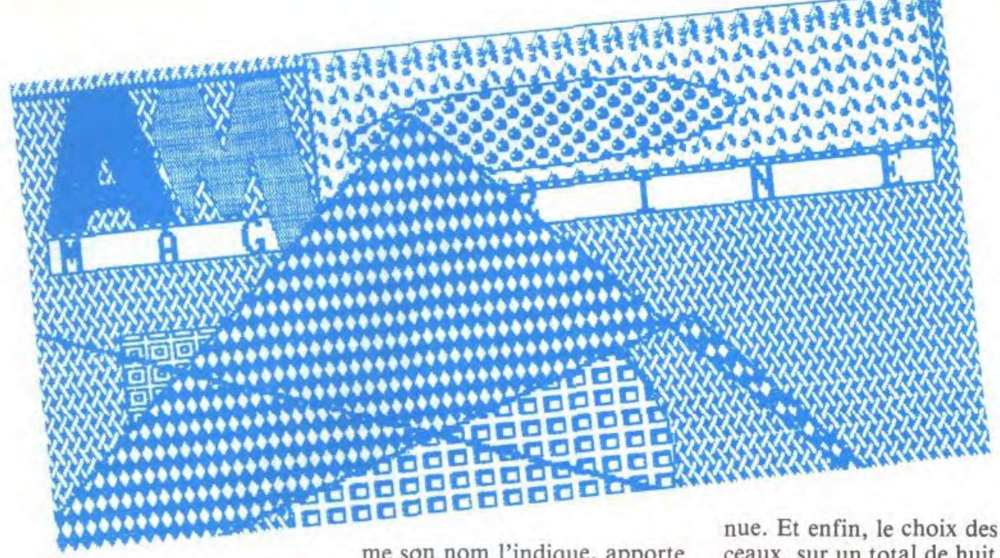


Ouf ! Le voici enfin, le vrai logiciel de dessin pour PCW. Depuis le temps qu'on l'attendait, on ne l'espérait plus. Ne nous lamentons donc plus et partons aussitôt à la découverte de ce DAO made in Micro C.

Et oui, il existe et qui plus est, il est très bon... Dire qu'il y a encore quelques mois, le pari de dessiner sur PCW paraissait encore insensé à tout bon utilisateur de cet « ordinateur personnel traitement de texte » (dixit clavier du PCW) !
Comment ne pas s'émerveiller lorsque l'on est comme moi un fervent défenseur de cet ordinateur, devant un tel résultat. Jugez-vous même ! Trente deux trames pré-programmées avec la possibilité d'opérer des mélanges subtiles et d'obtenir de ce fait un total de quarante remplissages différents.
Possibilité de couper, de coller, de copier et enfin d'inverser l'affichage horizontalement ou verticalement, etc... etc...
C'est presque mieux que l'AMX sur CPC sans la souris... D'ailleurs, tout le problème est là. Il me faut bien admettre que j'ai mis un certain temps avant d'acquérir un bon maniement du logiciel, mes doigts s'en souviennent encore. En effet, à moins d'y laisser sa santé et sa jeunesse, il faut, avant toute chose, apprendre à coordonner ses mouvements en gardant son calme (si possible) si l'on veut arriver à l'utiliser d'une manière optimale. Néanmoins, avec un minimum de patience, je fus tout joyeux d'observer après quelques heures d'acharnement le résultat qui, s'il n'est pas présentable au point de faire l'objet d'une parution, me fit l'effet d'une révélation eu égard à mes piêtres talents de dessinateur.

Ça roule et ça déroule...

En dehors du choix de trames, des cinq épaisseurs de stylo et des dix-huit fonctions de dessin proprement dit qui vont de l'aérosol au remplissage en passant par l'écriture et la gomme, le tout représenté par des icônes pour le moins évocateurs, le programme propose plusieurs autres options dont la liste reste affichée en permanence sur le bandeau supérieur de l'écran. Ces fonctions qui sont au nombre de sept regroupent l'ensemble des possibilités de PCW-PAINT qui vous seront présentées au travers de menus déroulants. A cet effet, et d'ailleurs comme pour tout travail sur ce logiciel, il vous suffira de placer la flèche (représentant le curseur) sur la fonction désirée et appuyer sur la touche ALT. Surtout ne lâchez pas cette dernière avant d'être absolument sûr de votre choix,



l'erreur pourrait être fatale pour votre œuvre... En effet, aucune validation par quelque touche que ce soit n'est nécessaire dans ce programme, celle-ci étant automatique lors du passag de la sous-option en vidéo-inversé. Donc, si vous désirez tout bonnement quitter la fonction sans faire appel à aucune des sous-options proposées, il vous suffit de refaire le chemin à l'envers (touche curseur pavé numérique) afin de laisser l'ensemble de celles-ci en vidéo normale et enfin de lâcher la touche ALT.

Les sous-menus

La fonction « Fichiers » renferme non seulement toutes les possibilités d'opération sur les fichiers disque (sauvegarde, chargement, catalogue, etc...), mais offre aussi deux sous-options d'impression : d'une part, l'impression rapide qui pourrait correspondre au mode listing sous Locoscript si ce n'était les deux passages de la tête d'impression, et d'autre part, l'impression soignée qui offre quant à elle une qualité, résultant des quatre passages consécutifs, que je vous laisse le soin d'imaginer.

La fonction « Editions » quant à elle, vous propose, soit de couper, soit de copier, soit de coller et encore quatre autres sous-options dont la fonction inverse. Bref, un éventail de tout ce que l'on peut faire dans la réalité avec du papier, un crayon, un tube de colle et une paire de ciseaux...

La fonction « Facilités », comme son nom l'indique, apporte les petits plus qui faciliteront notablement votre utilisation du programme. D'une part, la possibilité d'obtenir l'affichage de la page entière dans un encadré. Option très pratique lorsque l'on sait que l'écran ne correspond en fait qu'à environ la moitié de la surface totale exploitable. Le reste étant accessible à l'aide de la petite main (icône à gauche de l'écran.

D'autre part, l'option loupe qui, pour peu que vous ayez un jour déjà utilisé un logiciel de ce type, ne devrait pas vous être inconnue. Et enfin, le choix des pinceaux, sur un total de huit proposés. A noter que lors de l'appel de cette dernière fonction, ainsi que de « Page entière », il est possible de déplacer les fenêtres de visualisation dans n'importe quel endroit de l'écran afin de préserver une bonne vision d'un point donné.

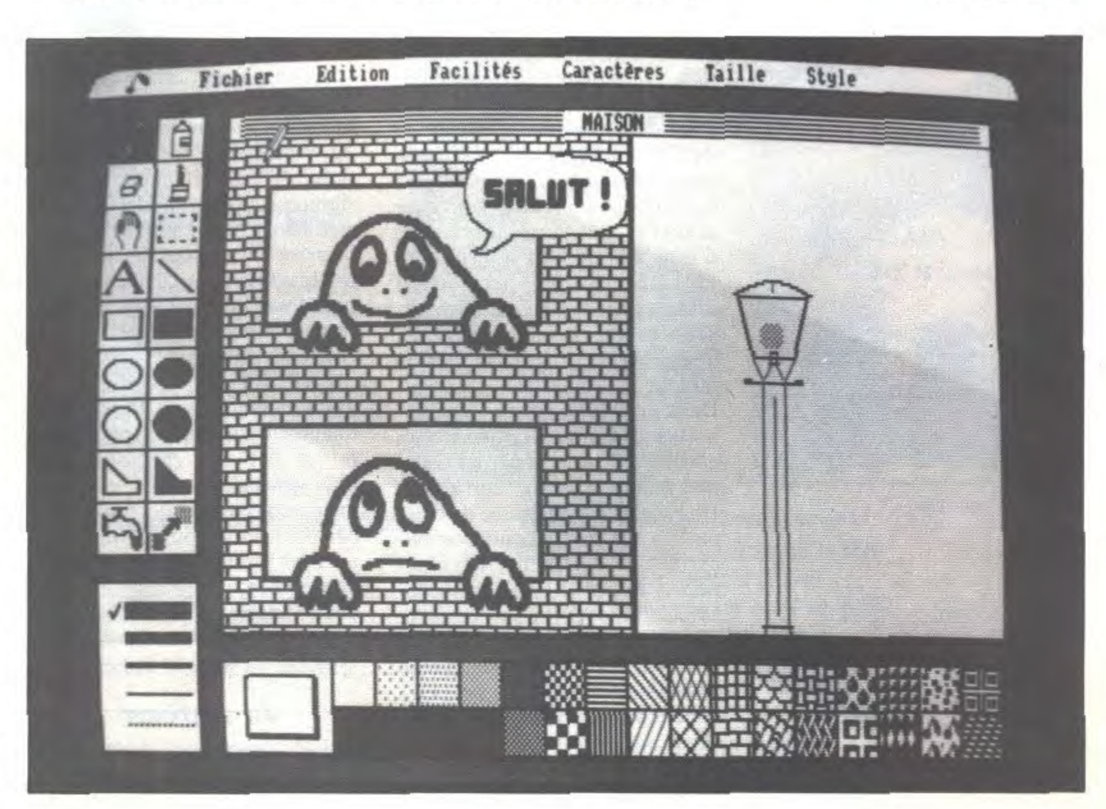
Les trois dernières fonctions ont un point commun, elles concernent toutes trois l'écriture : « Caractères, « Tailles » et « Styles ». Je suppose qu'il n'est nul besoin de les expliquer en détail, aussi, je me propose plutôt d'attirer votre attention sur la petite cerise que vous n'aurez pas manqué de remarqué, en haut à gauche de l'écran. J'arrête tout de suite les mauvaises langues qui pourraient penser que c'est pour copier ceux qui mettent des petites pommes partout... Sous son apparence anodine, cette fonction, car s'en est une, vous permettra, soit d'obtenir des informations sur le logiciel, soit, tout simplement d'opérer un retour au CP/M sans nécessité l'arrêt de la machine.

Une toile de maître...

Je ne sais pas si au cours de ces quelques lignes, se serais parvenu à vous faire partager la passion qui est la mienne pour ce logiciel. Néanmoins, je ne renonce pas à débusquer de leurs retranchements les derniers réfractaires au PCW en leur prouvant mois après mois que ce programme ne restera pas un exemple isolé, mais qu'il fera beaucoup de petits...

Dans l'ensemble donc, un excellent logiciel qui, si il souffre, il est vrai du manque évident d'une souris, saura à n'en point douter vous faire sortir des sentiers battus du traitement de textes en vous offrant enfin la possibilité de vous transformer tour à tour en Picasso et en Rubens...

Georges Brize



EXPERT DE MIND SOFT

FAITES RÉFLÉCHIR VOTRE CPC

MIND SOFT vient d'éditer une version de son célèbre système expert adaptée à la configuration des CPC. Appelée EXPERT comme ses aînés, ce produit doit vous permettre d'établir des bases de connaissances sur votre CPC et de les exploiter. Toutefois, avant de voir plus en détail les possibilités du produit, nous allons nous pencher sur certaines généralités concernant les systèmes experts.

D'après H. Farreny dans son ouvrage *« Les systèmes experts » :* « les systèmes experts sont des logiciels destinés à remplacer ou à assister l'homme dans des domaines où est reconnue une expertise humaine insuffisamment structurée pour constituer une méthode de travail précise, sûre, complète et directement transposable sur ordinateur et sujette à révisions ou compléments (selon l'expérience accumulée) ».

Cette définition permet de préciser que pour réaliser un système expert, il faut d'une part un expert du domaine étudié et, d'autre part, l'application ne doit pas pouvoir être modélisée par un algorithme. Un système expert est constitué d'un langage destiné à autoriser la représentation des connaissances, d'une base de connaissance où sont stockées les connaissances, d'une base de faits qui contient les mécanismes permettant d'exploiter la base de connaissances. Le raisonnement est assuré par un programme appelé moteur d'inférence.

Dans un système expert, la connaissance est représentée par un ensemble de faits et par les règles qui relient les faits entre eux. Une règle est constituée de deux parties : la partie condition qui permet de déclencher l'évaluation et la partie conclusion qui associe une conséquence à la condition. Les règles peuvent être « chaînées » entre elles et la conclusion d'une règle peut être la condition partielle d'une autre.

Le rôle du moteur d'inférence est de choisir les règles à appliquer à un instant donné.

On peut distinguer trois niveaux de systèmes experts :

— le niveau 0 qui ne permet d'utiliser dans les règles que des propositions vrai/faux ;

— le niveau 0+ qui permet d'utiliser des variables (au sens des langages de programmation traditionnels) ;

— le niveau 1 qui peut utiliser des variables au sens des systèmes experts.

EXPERT

EXPERT est l'héritier direct du système de même nom existant déjà sur d'autres matériels. La documentation est contenue dans un classeur et composée de 66 pages. Il s'agit d'une documentation complète, claire et agréablement présentée. Elle présente graduellement les possibilités d'utilisation d'EXPERT et se révèle d'un emploi aisé pour la prise en main et l'utilisation du produit. Les diverses commandes d'EXPERT y sont clairement répertoriées.

Outre les directives d'utilisation d'EXPERT et de création ou maintenance d'une base, cette documentation est utilement terminée par des considérations plus générales sur les systèmes experts et par un glossaire vous permettant de vous familiariser avec les termes utilisés. De plus la présence, sur la disquette, de deux bases de connaissances vous permet de vous familiariser rapidement avec le système.

Le système

Peu de choses à dire à son sujet. Il s'agit d'un système expert de niveau 0 et il se conduit comme tel. Les divers écrans d'affichage sont bien présentés et agréables à lire et la recherche (essayée d'après la base ANIMAUX fournie avec le produit) se révèle rapide. Lors d'une demande du système, vous pouvez répondre oui, non, inconnu, et demander pourquoi la question est posée. Dans ce cas, EXPERT vous indiquera les raisons qui l'ont amené à poser la question affichée.

Malgré toutes ses possibilités, il faut bien reconnaître qu'EXPERT est limité au moins par les capacités du matériel. De plus, il faut savoir qu'un système expert de niveau 0 porte en lui-même ses limites dans la mesure où il ne raisonne que par vrai/faux. Il ne permettra pas d'aller sérieusement au-delà d'applications relativement simples du genre constitution d'une faune ou d'une flore. Comme les autres systèmes du même niveau, il porte en lui même des limitations qui ne sont pas liées au type d'ordinateur.

Toutefois EXPERT n'est pas inutile. Il peut constituer une bonne initiation au maniement des systèmes experts et pour cela, la présentation des écrans le rend particulièrement agréable à utiliser. Vous pourrez même, si vous désirez faire quelques efforts, créer des bases pouvant vous permettre de traiter de petites applications personnelles du genre diagnostic d'une panne automobile.

Je ne lui trouve qu'un seul défaut, son prix 800 F pour un système utilisable essentiellement pour l'initiation, c'est un peu trop cher.

R.P. Spiegel

EYROLLES

Les livres de vos AMSTRAD







PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512
Basic et fichiers

Par P. Bihan

Destiné à vous éviter les erreurs et les tâtonnements, cet ouvrage vous emmène à l'essentiel d'Amstrad.
184 pages, 15,5 x 24 - **149 F**

CALCUL NUMÉRIQUE SUR AMSTRAD

Par M. Rousselet

Avec ce livre, expérimentez sur votre micro des calculs complexes autrefois réservés aux seuls spécialistes : résolution d'équations de degré quelconque, calculs statistiques, résolution d'équations différentielles, etc...
200 pages, 15,5 x 24 - **150 F**

JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD

Par C. Delannoy

138 pages, 15,5 x 22 - **91 F**

MULTIPLAN SUR AMSTRAD

Par C. Delannoy

Comment vous servir du logiciel MULTIPLAN, fourni sur une disquette comportant une face pour le CPC 6128 et une face pour le PCW 8256.
200 pages, 15,5 x 24 - **195 F**

dBASE II SUR AMSTRAD

Par C. Delannoy

Ce livre, très pédagogique, vous invite à expérimenter chaque nouvelle notion dès qu'elle est présentée et vous propose également de nombreuses manipulations. Il se termine par une initiative à la programmation vous permettant d'aborder la réalisation d'applications "clés en main".
200 pages - **130 F**

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD

Par C. Delannoy

200 pages, 17 x 22 - **110 F**

FICHIERS SUR AMSTRAD PCW 8256/8512
Basic, JETSAM et CP/M

Par P. Bihan

Découvrez et mettez en œuvre les nombreuses possibilités offertes par la programmation de gestion de fichiers : fichiers à accès séquentiel, à accès direct, reconversion de fichiers dBase II en fichiers Basic. Organisation d'un mailing, gestion de fichiers à accès indexé avec JETSAM, enfin le système d'exploitation CP/M dans ses principales fonctions.
200 pages, 15,5 x 24 - **135 F**

PROGRAMMES DE PHYSIQUE SUR AMSTRAD

Par P. Beaufils, M. Lamarche et Y. Muggianu.

Découvrez les nombreux programmes commentés de mécanique, d'électricité, de thermodynamique, d'optique et de chimie que vous propose cet ouvrage. Il vous explique également, par l'exemple les possibilités graphiques de votre micro.
192 pages, 15,5 x 24 - **150 F**

PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD

Par P. Beaufils, M. Lamarche et Y. Muggianu

Écrits en Basic, voici des programmes, accompagnés de leurs commentaires, qui transforment votre micro en un instrument de calcul puissant qui vous aide à résoudre bien des problèmes.
192 pages, 15,5 x 24 - **150 F**

LIBRAIRIE EYROLLES : 61, BD ST-GERMAIN, 75240 PARIS CEDEX 05

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de* : AMS 1-87

☐ Mathématiques sur Amstrad (8346)	150 F
☐ Physique sur Amstrad (8349)	150 F
☐ Calcul numérique sur Amstrad (8350)	150 F
☐ Multiplan sur Amstrad (8342)	195 F
☐ Basic Amstrad (8436)	91 F
☐ Jeux avec Amstrad (8375)	110 F
☐ Prog. sur Amstrad PCW 8256/8512 (8355)	149 F
☐ Fichiers sur Amstrad (8339)	135 F
☐ dBase II sur Amstrad (8338)	130 F

* Cocher la case correspondante. Port en sus : 13 F ; par ouvrage supplémentaire : 3,00 F

VALEURS PLUS, UNE VALEUR D'AVENIR

Genre : gestion de portefeuille
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

Un nouveau-né de la distribution de logiciels : Waldata, propose pour son entrée sur le marché une version entièrement remaniée de « La Corbeille » pour CPC. Ce programme qui, sous sa précédente présentation avait déjà fait l'objet d'un certain succès auprès des « boursicôteurs », est promis, de par sa totale reconfiguration à un brillant avenir en tant qu'assistant agent de change...

De Wallstreet à Waldata, il n'y a qu'un pas que monsieur A. Borg (réalisateur du programme) et son éditeur ont franchi allègrement. Bien que l'apparente similitude éthymologique puisse porter à confusion, il ne s'agit en fait que d'un pur et heureux hasard, le nom du jeune et dynamique directeur de cette société n'étant autre que Walker. Ceci dit, les présentations étant faites, attardons-nous quelque-peu sur la philosophie première du logiciel avant d'entrer dans les détails du fonctionnement proprement dit.

Ce programme, comme son nom ne l'indique pas forcément aux non-initiés, permet entre autres, à toute personne possédant quelque argent placé en portefeuille boursier, d'effectuer elle-même ses opérations (ventes ou achats) au meilleur moment, et d'éviter de recourir à un intermédiaire tel qu'un agent de change qui ne manque pas dans le cas où tous les pouvoirs lui sont délégués de s'approprier un léger pourcentage...

S'il est aisé de gérer « à la plume » un portefeuille de faible importance (moins de 50 000 F d'actions), cela se complique nettement une fois ce stade dépassé. En effet, il n'est pas donné à tout le monde de pouvoir suivre régulièrement les fluctuations des cours, à moins d'en vivre, et de passer ses matinées à attendre le bulletin boursier télévisé de 13 h 30 (comme d'autres attendent les résultats du loto), qui apportera peut-être la fortune. De ce fait, la majeure partie des possesseurs d'actions en laissent la responsabilité à ces soi-disant spécialistes pompeusement affublés du titre de « fondés de pouvoir » qui, si pouvoir il y a, en abusent pour dilapider à peu de frais l'argent de leurs clients dans des opérations souvent infructueuses...

Voilà donc le moyen, pour peu que l'on possède un ordinateur de la gamme CPC, de se passer de leurs « bons et loyaux » services, et de gérer à sa manière, sans la perte de temps inhérentes à l'emploi d'une calculatrice, un portefeuille pouvant contenir jusqu'à cinquante titres.

Un capital d'aide

Vous voici donc à la tête d'un certain capital boursier qui au fil du temps, la passion aidant, ne cessera de prendre de l'importance. La seule solution vous évitant de passer vos soirées (si ce n'est vos week-ends...), à la tenue à jour souvent fastidieuse de votre portefeuille est de faire appel à un véritable logiciel d'aide à la gestion de valeurs s'adressant tout autant au néophyte qu'au « boursicôteur » confirmé : Valeurs Plus.

La documentation très bien réalisée de ce logiciel, ne se contente pas, comme dans beaucoup d'autres cas, d'expliquer purement et simplement le fonctionnement et l'utilisation du programme, mais tente, au travers de son manuel d'explication, de vous guider dans les dédales de la bourse en vous donnant quelques renseignements d'ordre plus techniques sur la bonne tenue de votre portefeuille.

Après l'entrée de votre code secret, qui aura été enregistré définitivement par l'appel du programme « INIT », vous parviendrez au menu général vous proposant les sept principales fonctions du programme. Nous ne donnerons pas de détail particulier sur les fonctions évidentes telles que : charger un fichier, changer la date d'édition et quitter, hormis le fait que l'utilisation de cette dernière soit impérative pour sortir du programme.

Les quatre options suivantes quant à elles méritent quelques explications succintes, bien que leur titre respectif soit pour le moins explicite.

— **Configuration Système.** Il ne s'agit pas là, contrairement à ce que l'on pourrait penser, de la spécification du matériel utilisé (un ou deux drives), mais tout simplement d'une adaptation au confort visuel désiré par l'utilisateur, par une modification des couleurs d'affichage (texte, fond et bord). Ces paramètres ne seront pas à rappeler à chaque utilisation, mais seront préservés en mémoire jusqu'à nouvel ordre.

— **Remise à zéro des mouvements.** En début d'année, il est souhaitable pour de nombreuses raisons, de remettre de l'ordre dans votre fichier. En effet, quel serait l'intérêt d'observer au cours des années, une progression hallucinante qui, si elle offre un contentement visuel

suprême, n'en demeure pas moins quelque peu infantile pour l'objet que nous traitons ? Cette fonction dont il faudra user avec une infinie sagesse (le résultat étant irréversible) remettra l'ensemble de votre fichier à zéro hormis les valeurs primordiales telles que : nom du titre, dernier cours et enfin cours de référence.

— **Editions et mouvements.** Lors de l'appel de cette fonction, vous aurez la possibilité d'opérer des modifications ou opérations sur les données d'une valeur. A cet effet, vous devrez dans un premier temps sélectionner la valeur faisant l'objet d'une quelconque modification. Cette sélection se fera dans la colonne de droite où apparaît la liste de vos titres.

La valeur ainsi sélectionnée et validée, vous voici au cœur du sous-programme « Editions et mouvements » où vous est proposé un sous-menu rappelant l'ensemble des points qui peuvent être éventuellement modifiés. Il serait bien trop long d'entrer dans les détails de chaque sous-menu, aussi, nous nous bornerons aux options du menu principal.

— **Editions et analyses.** La dernière et néanmoins très importante option que nous traiterons sera sûrement la plus usitée tant lors d'un traitement sur « Valeurs Plus » qu'au jour le jour. En effet, c'est grâce à cette option que vous aurez à tout moment, le loisir de visualiser sur écran ou mieux encore, sur papier le rendement de votre portefeuille. De l'analyse du portefeuille au bilan comptable, en passant par la situation du compte, vous saurez tout de l'état de vos finances. Le rêve...

A noter enfin que le logiciel est muni d'un fichier fictif, qui vous permettra le cas échéant de mieux saisir ses multiples fonctions.

Logiciel cherche éditeur...

Au risque de me répéter, même si je ne l'ai dit qu'en substance, ce programme n'est pas, à l'instar de beaucoup de ses congénaires, un programme vide et sans fondement. Valeurs plus résulte d'un besoin personnel ressenti par André Borg à un certain moment de sa vie et cela se sent. Rien n'est laissé au hasard, de l'utilisation aisée au fonctionnement logique et compréhensible par tous. Au rythme où vont les privatisations de sociétés diverses, nous sommes tous des utilisateurs potentiels de ce logiciel qui ne se limitera pas au marché CPC, mais voit déjà dans un avenir très proche, une ouverture sur PCW et même sur PC 1512. Qu'à cela ne tienne, gageons que d'ici peu, « Valeurs Plus » prendra la place d'honneur qui lui revient de droit au centre de la corbeille.

Un dernier détail avant que vous ne courriez l'acheter. Sachez que si vous faites partie de ceux qui possèdent « La Corbeille » (programme de base de « Valeurs Plus »), il vous est d'ores et déjà possible de faire opérer à peu de frais (moins de 100 F) par Waldata la transformation de votre fichier au nouveau standard. De ce fait, vous pourrez bénéficier de tous les avantages de cette nouvelle version sans avoir à saisir à nouveau, la totalité des opérations et des titres. « Valeurs Plus » qui était présent lors de l'Amstrad Expo, a fait l'objet d'un certain succès de par son rapport qualité/prix, ce dernier étant de 350 F, mais n'a pour l'instant fixé son choix sur aucun éditeur particulier. Avis aux professionnels...

Pour tout renseignement, WALDATA, 7, square SURCOUF, 91350 GRIGNY. Tél. : 69.06.56.48.

Georges Brize



MATHEZ VOTRE AMSTRAD

LA DICHOTOMIE

Ce mois-ci nous attaquons une partie des mathématiques qui, on ne le sait pas assez, a eu une énorme influence sur le calcul en général. La dichotomie est un calcul itératif qui divise de deux en deux un intervalle fixé au départ.

Une application que tout le monde a dû déjà expérimenter se trouve dans le jeu du nombre mystérieux : on vous propose de trouver un nombre entre 0 et 10 ; vous proposez 10 + 0/2 = 5 et la réponse sera : « trop élevé » ou « pas assez ». Alors vous raisonnez comme suit : si « trop élevé », on considère l'intervalle [O,5] et vous proposez 0 + 5/2 = 2.5, si « pas assez », on considère l'intervalle [5,10] et vous proposez 5 + 10/2 = 7.5 ; et si vous n'obtenez pas la bonne réponse vous continuez à subdiviser les différents intervalles. C'est un raisonnement très efficace.

Le programme ci-après exécute une analyse complexe pour trouver une solution x telle que y = 0, y = f(x) étant une fonction quelconque que l'on programme en ligne 250 par exemple sous la forme y = Ln (3x + 4) - $e^{(x^2+3)}$. ATTENTION ! ! Il faut être prudent : si vous programmez une fonction trigonométrique comme par exemple y = sin (5x - 1) la solution x pour laquelle y = 0 vous sera donnée en radians ; si l'on veut le résultat en degré alors on programmera comme suit : 250 deg : y = sin (5x - 1) : rem...

La méthode dichotomique a cependant un gros problème : elle ne donne qu'une solution ; or si la courbe (ex : sin (x)) coupe plusieurs fois l'axe des x une unique solution sera obtenue. On a remédié artificiellement à ce problème en créant des sous-intervalles. Pour plus de clarté nous allons expliquer ligne à ligne le programme en prenant un exemple simple mais montrant des difficultés au niveau du programme.

Soit l'équation : $y = (x^2 (2 - x))^7$; on voit que y = 0 si x = 0 ou x = 2. On demande une précision de 8 – ligne 90 – et un intervalle de - 2,3 – ligne 110 – (on n'est pas censé connaître la solution). La ligne 150 calcule y (- 2) ; la ligne 170 donne w = — 1.5 et la ligne 140 calcule y(w) ce qui donne y^2. Puis les signes de y1 et y^2 sont comparés : s'ils sont égaux (dans ce cas particulier ils sont positifs) alors la courbe est au-dessus ou au-dessous de l'axe des x mais ne l'a pas traversé – ligne 190 –. On revient alors à la ligne 170 qui donne w = — 1 et ainsi de suite jusqu'à ce que le signe de y (- 2) soit différent de celui de y (w). S'il est différent on appliquera alors la méthode de dichotomie sur l'intervalle [a,w] – ligne 200 à 230 – ligne 200 on prend la moitié (c) de l'intervalle a c w et on calcule y (c). Ligne 210, si y (c) (y^3 dans le programme) est égal au signe de y (a) (y1 dans le programme) alors on considère l'intervalle °c, w§ et on recommence – goto 200 –. Ligne 230 si au contraire le signe de y (c) est différent de celui de y (a) alors on considère l'intervalle °a, c§ et on recommence.

Mais revenons plus précisément sur la ligne 210. Si l'on a trouvé une solution dans l'intervalle, on placera cette solution comme borne inférieure du nouvel intervalle. Seulement voilà ; il y a un énorme problème : comme justement elle est la solution, à la ligne 150 y1 sera égal à 0. Il y aurait donc une anomalie à la ligne 190 pour les signes car 0 n'est pas signé. On triche donc un peu en augmentant de 0.2 la nouvelle borne inférieure pour seulement avoir son signe (y1) puis on le retire pour la suite du calcul. Il reste maintenant quelques points à éclaircir. Elle sert à prouver si le pointeur est passé par la ligne 210. S'il n'y est pas passé et que la boucle – ligne 170 – est terminée alors c'est qu'il n'y a pas de solution comme l'indique la ligne 190 après le next. Les lignes 90, 120, 130 sont un ensemble de tests évitant de mauvaises manipulations qui pourraient donner des résultats complètement faux.

Faire très attention à la précision que vous demandez : si vous demandez une précision élevée avec un petit intervalle de recherche il est vivement conseillé de changer la ligne 170 en donnant un pas d'incrémentation de l'ordre de 0.1 ou 0.2. Le calcul sera évidemment plus long et la solution d'autant exacte.

Comme application pratique la dichotomie peut servir à déterminer le point d'impact d'un projectile connaissant l'équation de son mouvement. (On prend alors la cible comme référence d'axes).

G. Ponticelli

```
10 '****** calcul dichotomique ******
20 '************** par **************
30 '****** guillaume ponticelli *****
40 '********************************
50 CLS
60 LOCATE 1,3:PRINT "Avez-vous entre votre
fonction ?(o/n)":a$=INKEY$:IF a$="" THEN 60
70 IF a$="n" THEN CLS:EDIT 250
80 WINDOW #1,1,80,5,7
90 INPUT #1,"precision(1-8)";pr:IF pr<1 OR
pr>8 OR pr<>INT(pr) THEN CLS #1:GOTO 90
100 WINDOW #2,1,80,8,10
110 LOCATE 1,7:INPUT "Indiquez les bornes d
e l'intervalle [a,b]";a,b
120 IF a>=b THEN CLS #2:GOTO 110
130 a=INT(a):b=INT(b)
140 'calcul de la borne inferieure
150 x=a:GOSUB 250:y1=y
160 'calcul dichotomique
170 FOR w=a TO b STEP 0.5
180 x=w:GOSUB 250:y2=y
190 IF SGN(y2)=SGN(y1) THEN NEXT w:IF g=1 T
HEN GOTO 270 ELSE PRINT:PRINT "Pas de solut
ion dans cet intervalle":GOTO 270
200 c=(a+w)/2:x=c:GOSUB 250:y3=ROUND(y,pr)
210 IF y3=0 THEN PRINT:PRINT "La solution e
st x=";x:a=c+0.2:g=1:GOTO 150
220 IF SGN(y3)=SGN(y1) THEN a=c:GOTO 200
230 IF SGN(y3)<>SGN(y1) THEN w=c:GOTO 200
240 'programmation de la fonction
250 y=x^2:'RELANCEZ LE PROGRAMME
260 RETURN
270 g=0:LOCATE 1,25:PRINT"Voulez-vous une a
utre operation ?(o/n)"
280 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 280
290 IF a$="o" THEN 50
300 CLS
```


SUPER!! L'ECHANGE.
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
AMS 18
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre Boomerang.
(joindre un timbre)
Nom
Adresse
Ville
Code postal
SIRA

57 METZ

GRYCHTA Frères

**ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**

1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ
Tél. : 87.75.61.43 et 87.36.09.18.

59 LILLE

TAM.SCALL

**105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE**

POINT PILOTE

AMSTRAD

60 CHANTILLY

CERO

**ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER**

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

**Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels**

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS



**L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS**
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

LMI

**Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques**

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

**LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot**

65 TARBES



**DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD**

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

**41, rue du IV septembre
TARBES Tél. 62.93.70.71**

69 LYON



FRANCE ®
DISQUETTE
**Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE**

AMSTRAD
THOMSON matériels et logiciels
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

78 VERSAILLES

Microfolie's
les spécialistes **AMSTRAD**
464-6128-8256-8512
PC 1512
78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01
78100 St Germain-en-Laye -
34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

87 LIMOGES

PENICAUT INFORMATIQUE
Logiciels
Gamme complète
et meubles AMSTRAD
chaîne HI-FI LASER
NOUVEAU PC 1512
compatible IBM
3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 VILLEMOISSON

I.C.V.
ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES
130, Route de Corbeil,
91360 VILLEMOISSON
Tél. 69.04.04.50

91 LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD
Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande


DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

92 LE PLESSIS ROBINSON



DEPARTEMENT
INFORMATIQUE
DISTRIBUTEUR
AGRÉÉ AMSTRAD
PC 1512
PCW
CPC
LOGICIELS
26, avenue du Plessis
92350 LE PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

93 VILLEMONBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES
88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

94 VINCENNES

ORDIVIDUEL
REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD
Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h
22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06
à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

94 CHENNEVIERES-SUR-MARNE

IVELEC Center
REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD
PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES
SERVICE-APRES-VENTE
62,RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

NOUVEAU
2 ans de garantie sur tous les ordinateurs AMSTRAD

OPERATION 9e anniversaire

GENERAL®

UN CHOIX IMMENSE A DES PRIX FANTASTIQUES

OFFRE VALABLE DE 1er AU 31 JANVIER 1987

Ces prix exceptionnels annulent momentanément ceux pratiqués dans nos annonces publiées dans les pages suivantes.

OFFRE LIMITÉE AUX STOCKS DISPONIBLES

DISQUETTES 3P AMSOFT 29F pièce	BOITE DE RANGEMENT POSSO 10 CASSETTES VIDEO 99F	JOYSTICK AMSTRAD JY 2 AVEC PRISE POUR 2E JOYSTICK 119F	MEUBLE MICRO GENERAL couleur : noir, ou blanc au choix 499F
BOITIERS NOIRS, cristal transparent POUR CASSETTES VIDEO 2,99F pièce	RAME PAPIER 500 FEUILLES BANDE CAROLL 49F	MAGNETOPHONE CASSETTES POUR CPC 6128 299F	MEUBLE BIBLOTHEQUE POUR 120 CASSETTES VIDEO 299F
DISQUETTES 5 P 1/4 POUR AMSTRAD PC 1512 4,90F pièce	– 10% SUR LA GAMME PIONEER HI FI	SYNTHETISEUR DE PAROLE DK TRONIC'S POUR CPC 464 299F	IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 1999F
CASSETTES C20 MICRO POUR AMSTRAD 464 4,99F pièce	TUNER TECHNICS STZ 200 L ANALOGIQUE 790F	SOURIS AMX POUR AMSTRAD 599F	JOYSTICK QUICKSHOOT II 49F – 10% SUR TOUS LES BEAMSCOPES
LE CARTON DE 50 DISQUES 3 POUCES 27F pièce x 50	CASQUE BALADEUR AUDIOSONIC CT 133 99F	SUPPORT ORIENTABLE POUR ECRAN CPC 464/664/6128 249F	LE JEU DE 2 HOUSSES CLAVIER + MONITEUR COULEUR 6128 99F
MINI TV AUDIOSONIC AVEC RADIO ET REVEIL 1390F	JEU D'ECHEC ELECTRONIQUE CHESSMAN I 299F	AUTORADIO PO/GO/FM CASSETTE 2x7W CSR 1430 449F	ADAPTATEUR PERITEL MP2 POUR AMSTRAD MONOCHROME 399F
PLATINE DISQUE entrainement direct TECHNICS semi automatique SLD 210 995F	UN FILM VIDEO CADEAU POUR 10 ACHETÉS	FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602 1399F	700 FILMS VIDEO D'OCCASION A 50F pièce
MINI TV AUDIOSONIC 11 CM 899F	VISIODATA AVX 10 VIDEOPROCESSEUR 3999F	DOUBLE PLATINE CASSETTE HI FI SHARP RT 1010 H 1790F	CASSETTE DE NETTOYAGE ALLSOP 3 PRO VHS 199F
DISQUETTES 3 P 1/2 135TPI simple face, double densité GOLDSTAR 14,95F pièce	ANTENNE AMPLIFIÉE INTERIEURE POUR TV 299F	SCOPE HITACHI VT 110 S multiprogrammation, télécommande 4995F	TUNER DIGITAL TECHNICS STZ 4006 1390F
PLATINE CASSETTE HIFI Dolby SHARP RT 115 H 790F	CHAINE HI FI AMSTRAD CD 1000 AVEC LASER DISC 3999F	LECTEUR AMSTRAD DISK 3 P Première unité DD 1 1799F	REMBOBINEUSE CASSETTES KONTAKT VHS 299F
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 1999F	TV PORTABLE SHARP COULEUR 36 CM 2595F	LECTEUR AMSTRAD DISK 3 P Deuxième unité FD1 1499F	MAGNETOSCOPE SALON PAL/SECAM MULTITECH 5999F
BOITE DE RANGEMENT POSSO 100 DISQUETTES 3 P 99F	CRAYON OPTIQUE DK TRONIC'S POUR CPC 464 199F	BOITIER DE REPARTITION 4 PRISES PERITEL PERIMATIQUE 3000 499F	SONY CD 50 LASER DISC PORTABLE 1999F

GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL GENERAL



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1. **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2. **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3. **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS
avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur		
1400	NOIR	PRIX PIECE	6 F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10	5 F
1406	BLEU	PRIX PIECE	
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4 F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur		
1416	NOIR		
1424	BLANC	PRIX PIECE	11 F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur		
1414	NOIR		
1422	BLANC	PRIX PIECE	13 F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur		
1410	Havane	PRIX PIECE	10 F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8 F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**
SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1 F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

495 F
Code 4930 — 100 boitiers

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90 F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90 F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50 F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50 F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00 F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00 F

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00 F
2005	3 P DF DD	75,00 F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11e GRATUITE)	7,90 F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70 F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90 F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00 F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80 F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50 F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00 F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10 F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00 F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50 F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40 F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00 F
3012	50D / 135 / 36P	45,00 F
3014	100D / 135 / 20P	35,00 F
3019	100D / 135 / 24P	42,00 F
3016	100D / 135 / 36P	45,00 F
3017	400D / 135 / 20P	47,00 F
3018	400D / 135 / 36P	60,70 F
3024	HR DISC X2	45,00 F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — Tarif +2 F de l'heure pour taxe copie privée

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50 F
1002	DR C90	10,70 F
1003	DR C120	14,00 F
1015	FR C60	9,00 F
1017	FR C90	13,00 F
1008	FRI C60	10,70 F
1010	FRI C90	14,50 F
1009	FRIS C60	12,30 F
1011	FRIS C90	16,60 F
1004	FRII C60	11,30 F
1006	FRII C90	16,60 F
1005	FRIIS C60	15,50 F
1007	FRIIS C90	22,50 F
1012	METAL C60	22,00 F
1014	METAL C90	29,50 F
1100	HR C60	10,00 F
1102	HR C90	14,00 F
1108	CRX C60	11,00 F
1110	CRX C90	16,00 F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00 F
1106	HD C90	10,00 F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00 F
1202	DC C90	11,50 F
1204	AD C60	11,00 F
1206	AD C90	14,00 F
1208	ADX C60	18,00 F
1210	ADX C90	24,00 F
1371	SF C60	14,00 F
1372	SF C90	17,50 F
1212	SA C60	15,00 F
1214	SA C90	19,90 F
1216	SAX C60	19,50 F
1218	SAX C90	27,00 F
1220	MA C60	32,50 F
1222	MA C90	44,50 F
1224	MAR C60	53,00 F
1226	MAR C90	74,00 F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50 F
0001	E30	36,50 F
0012	E30 SHG	39,50 F
0006	E60 VRAC	40 F
0007	E60	41 F
0009	E60 SHG	44 F
0010	E90 BULK	43,50 F
0011	E105 VRAC	45 F
0013	E120	47 F
0019	E120 SHG	65 F
0029	E120 HIFI	68 F
0025	E120 SXG	89 F
0014	E135 BULK	51 F
0016	E150 BULK	52,50 F
0015	E180	51 F
0021	E180 SHG	74 F
0031	E180 HIFI	76 F
0027	E180 SXG	108 F
0017	E240	74 F
0023	E240 SHG	98 F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	40 F
0504	E120	43 F
0506	E180	47 F

JVC

Code		
0200	E120	49 F
0206	E120 SHG	63 F
0207	E120 HIFI	64 F
0201	E120 PRO	98 F
0202	E180	57 F
0208	E180 SHG	74 F
0209	E180 HIFI	76 F
0203	E180 PRO	119 F
0204	E240	80 F
0218	E240 SHG	110 F

SKC

Code		
0100	E30	34,50 F
0102	E60	39 F
0106	E105	43,50 F
0108	E120	47 F
0110	E180	52 F
0112	E240	75 F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50 F
0312	E60	49 F
0311	E60 EHG	54 F
0300	E120	57 F
0306	E120 EHG	78 F
0314	E120 HIFI	84 F
0316	E120 HD PRO	116 F
0302	E180	61 F
0308	E180 EHG	84 F
0310	E180 HIFI	87 F
0318	E180 HD PRO	128 F
0304	E240	105 F
0309	E240 EHG	110 F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195 F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109 F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55 F
0005	JVC EC30 SHG	59 F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79 F
0008	P60	95 F

TDK

Code		
0298	P60	98 F
0299	P90	115 F

10, bd de Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117 F
0602	VCC 480 HG	143 F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143 F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53 F
0041	L500 SHG	64 F
0039	L750	67 F
0043	L750 SHG	78 F

SKC

Code		
0114	L500	50 F
0116	L750	62 F

TDK

Code		
0320	L500	65 F
0323	L500 EHG	78 F
0326	L500 HIFI	101 F
0328	L500 HD PRO	121 F
0322	L750	78 F
0324	L750 EHG	104 F
0329	L750 HIFI	121 F
0327	L750 HD PRO	144 F
0330	L830 EHG	132 F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102 F
0061	BETACAM 20	139 F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214 F
0418	UCA 75	346 F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108 F
0049	KCA 20	127 F
0051	KCA 30	157 F
0055	KCA 30 BR	184 F
0053	KCA 60	219 F
0057	KCA 60 BR	256 F
0054	KCS 10 BR	134 F
0058	KCS 20	131 F
0063	KCS 20 BR	153 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : BALLE DE MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette



+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

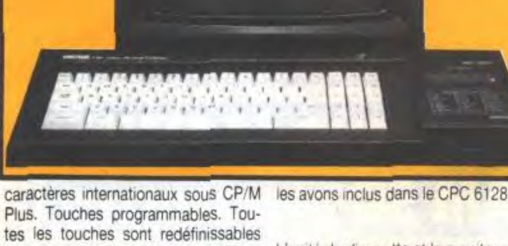
LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette



+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256 — ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

3997 F HT

4741F

A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512 — l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maîtrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maîtriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

4997 F HT

5930F TTC

A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195

1799F

A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1 avec alimentation et interface

1995F

A crédit Cetelem : **395F** au comptant
+ 6 mensualités de **286,30F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur

1590F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC*) .... **2290 F**

COMPTABILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, de modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires, DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX90



TARIF GENERAL
pour EPSON LX 90
2995F
Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX90 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000
1690F
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante OKIMATE 20



TARIF GENERAL
pour OKIMATE 20
2290F
Code 6130
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE GRAPHIQUE COULEUR

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir **une véritable impression couleur.** Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

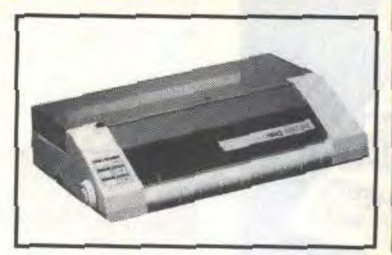
Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Sa tete thermique n'est pas adaptée à un travail de listing du fait de sa relative fragilité. Toutefois, cette tête est facilement interchangeable. Pour un bon rendu des couleurs, elle nécessite l'emploi d'un papier glacé. Lorsque l'on souhaite passer de la couleur au noir et blanc, il convient de changer de ruban. Un logiciel graphique est indispensable pour une recopie intégrale d'écran. Nous pouvons le fournir, ainsi que tous les accessoires OKIMATE.

Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE, conçues professionnellement par composition numérique, offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entrainement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

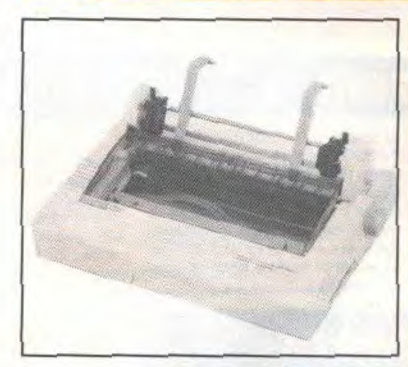
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1999F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
Vitesse	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	[illegible] millions
Type d'impression Sens d'impression	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphique	Standard
Impression optimisée	Standard
Taille des caractères (car./ligne (car./inch))	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	[illegible]
Double frappe	[illegible]

Frappe grasse	9 x 12
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
Résolution graphique 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique Densité normale	Standard
Double densité	Standard
Jeu de caractères ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bompe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 — Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **1290 F**

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111 **2049 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL + LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante,
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F



INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F

Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART
dessinez avec votre CPC



Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

349F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **229F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **229F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*
Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence
Jeux de lumière
Digitaliseur source vidéo
} **Fabrication Jagot et Léon (nous consulter)**

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.


Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.


FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur


F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.


Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S — **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D — **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.


Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ǀCPM.1" et "ǀCPM.2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.


Le lecteur 5.25" X

- La commande "ǀFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ǀCode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au *moyen des commandes RSX sous BASIC.*


Module X version standard (sans boîtier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:
- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") — **F 2499***

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") — **F 2849***

Le Disque Dur vortex WD 20...

Sous-système d'expoitation rapide avec de grande capacité de mémoire.


Le sous-système d'exploitation WD 20

- Un disque dur 5.25" (20 Mo formatés)
- Un *lecteur de disquette 5.25"* (708 Ko formatés)
- Il peut être utilisé sous BASIC (VDOS 2.1), CP/M 2.2 et CP/M plus (sur 6128 et PCW).
  Le disque dur est divisible en 4 unités logiques, chaqune d'elles peut être utilisée pour lancer le CP/M.


Le contrôleur disque souple/dur

- Un système d'exploitation étendu intégrant des utilitaires qui permettent de formater, copier, etc.
- Un transfert simplifie des fichiers grâce au lecteur de disquette 5.25" associé au disque dur et des programmes de copier.
- ***Toutes*** *les characteristiques VDOS* sont disponibles, comme les fichiers à accès direct, éditeur rapide d'écrans plein-page, Moniteur Z80, éditeur de fichiers, etc.
- D'autres lecteurs peuvent être connectés de l'exterieur tel que le lecteur 3" d'Amstrad.

Ou pourriez-vous trouvez mieux?

6 Ko par cm³: — **F 10883***

Sous-système sans lecteur: — **F 9893***



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPONSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

LE ROBOTARM SVI 2000



Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128
disponible Février 87

la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE **199F**
2 piles Alcalines Type D non fournies

les nouveaux LOGICIELS pour AMSTRAD

APPRENTI SORCIER	Cass. 149 F
AMSTRAD SHUTTLE	Disq. 195 F
BALL BLAZER	Cass. 95 F
BILLY LA BANLIEUE	Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR.	Disq 250 F
BASKETBALL	Cass. 95 F Disq. 149 F
BLACK STAR - SAS RAID	Disq. 195 F
BACTRON	Cass. 160 F Disq. 200 F
CRYSTAL CASTLE	Cass. 95 F Disq. 145 F
CYBER RUN	Cass. 95 F
CONJUGAISON EDUCATIF	Cass. 150 F
CONJUGAISON - JEU CHATEAU DU DIABLE	Cass. 150 F
CAULDRON 2	Cass. 119 F
CHILL OUT	Cass. 95 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE	Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE	Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX	Cass. 99 F Disq. 169 F
EVE SPY	Cass. 35 F
EDUCATIF 4	Disq. 299 F
EXCALIBUR QUEST	Disq. 195 F
ELECTRIC WONDERLAND	Cass. 199 F
FORBIDDEN PLANET	Cass. 79 F
FER ET FLAMME	Disq. 295 F
FIDO	Disq. 200 F
GOONIES	Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc	Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY	Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN	Cass. 95 F
GRAPH X	Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE	Disq. 490 F
HARRY & HARRY	Disq. 210 F
HIGHLANDER	Cass. 89 F Disq. 145 F
HUMAN TORCH	Cass. 95 F Disq. 145 F
HEAVY OF THE MAGIE	Cass. 95 F
HMS COBRA	Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III	Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION	Cass. 95 F
INTO OBLIVON	Cass. 29.90 F
JOCK THE NIPPER	Cass. 95 F Disq. 145 F
JEUX SANS FRONTIERE	Cass. 89 F Disq. 115 F
JUNGLE JANE	Cass. 109 F Disq. 195 F
KNIGHT RIDER	Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF	Disq. 145 F
KARATE	Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME	Cass 44.90 F
KANE	Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC	Disq. 295 F
L'HEPISS	Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8	Cass. 44.90 F
LES MINES DU ROI AQUANTUS	Cass. 119 F
LEADER BORD	Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS	Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME	Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR	Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO	Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN	Cass. 27.90 F
NEXUS	Cass. 119 F Disq. 169 F
ONE	Cass. 95 F
ORDITIERCÉ	Cass. 139 F Disq. 220 F
ONE MAN DROID	Cass. 29.90
PANIQUE LAS VEGAS	Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY	Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II	Cass. 150 F Disq. 200 F
QUEST PROBE	Cass. 95 F
REBEL PLANET	Cass. 95 F Disq. 145 F
ROLLER COASTER	Disq. 135 F
RASPUTIN	Cass. 99 F
ROBBOT	Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO	Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK	Cass. 89 F Disq. 145 F
SCALEXTRIX	Cass. 119F
SILENT SERVICE	Cass. 95 F
SPY STREK	Cass. 35 F
SUPERBOWL	Cass. 89 F
STORM	Cass. 29.90 F
SCRIPTOR	Cass. 130 F Disq. 165 F
SAPIENS	Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT	Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND	Cass. 44.90 F
TEMPLE OF TERROR	Cass. 95 F Disq. 145F
THE GREAT ESCAPE	Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST	Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK	Cass. 119 F Disq. 169 F
TITANIC	Cass. 95 F Disq. 149 F
TRANSLOCK	Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO	Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT	Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT	Cass. 99 F
ZIGGY	Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II	Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS	Disq. 195 F
FAIRLIGHT	Disq. 195 F
TOMAHAWKS	Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942	Cass. 99 F
BLUE WAR	Disq. 200 F
DRUID	Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux)	Cass. 165 F
HITPACK (4 jeux)	Cass. 120 F Disq. 180 F
MIAMI VICE	Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS	Disq. 195 F
REVOLUTION	Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUBIDOO	Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING	Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER	Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR	Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT	Cass. Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT	Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME	
DISCOLOGY	Disq. 350 F
FIRE LORD	Cass. 99 F
IKARI WARRIOR	Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR	Cass. 99 F Disq.169 F
NOW GAMES	Cass. 139 F
PACK FIL (4 jeux)	Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU	Cass. 160 F Disq. 200 F
XENO	Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS	Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T.	Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS	Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP	Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux)	Cass. 120 F Disq. 180 F

MEPHISTO (ESAT)	Cass. 150 F Disq. 185 F
ECHO-SOFT (ESAT)	Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O.	Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK	Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE	Disq. 199 F
MATHS 2e CYCLE	Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION	Disq. 225 F
MATHS 5e/4e	Disq. 199 F
MATHS 6e	Disq. 199 F
HERCULE	Disq. 250 F
L'ANIMALIER	Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM	Disq. 250 F
MONOPOLY	Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET	Disq. 240 F
LIGHT FORCE	Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE	Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE	Disq. 225 F
MASTERCALC 6128	Disq. 350 F
MASTERFILE 6128	Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT)	Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE	Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF	Disq. 299 F
BRUCE LEE	Disq. 199 F
STRIP POKER	Disq. 229 F
TEXTOMAT	Disq. 818 F
VP PLANNER	Disq. 1174 F
YES YOU CAN	Disq. 1174 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SPEE
Cass. 8522
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le curassé de poche allemand Graffspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous méneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous âges.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargne car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 Disq. 8566
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 Disq. 8195
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier americain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville.. Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!"

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 Disq. 8628
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Tré amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8087
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 Disq. 8222
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une ile deserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de proteger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans repulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathique. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré se femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en geométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroides. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures repugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 Disq. 8574
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 Disq. 8251
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son energie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 Disq. 8591
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 Disq. 8572
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 Disq. 8570
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 Disq. 8573
ROLAND doit échapper à ses maîtres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être ecrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maîtres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley. Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaître diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMAX
Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE
Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE
Cass. 8095
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CAP HORN
Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS
Cass. 8292
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO
Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE
Cass. 8514
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE
Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN
Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN
Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC
Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH
Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce chateau hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK
Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN
Cass. 8077
Jeu d'aventure graphique A l'origine du monde civilisé il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP
Cass. 8511
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER
Cass. 8083 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT
Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE
Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un chateau du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y parait.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmènera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS
Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR
Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'ame de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT
Cass. 8350 Disq. 8576
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS
Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018
Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embuches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER
Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES
Cass. 8538
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON
Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD
Cass. 8219
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF
Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS
Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL
Cass. 8532
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

SPY AGAINST SPY
Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS
Cass. 8175 **140 F**
Jeu d'aventure au chateau. Vous devez faire fortune en échappant au fantome qui vous poursuit dans les différentes pièces du chateau. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY
Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un chateau médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS
Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8506 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boite.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 Disq. 0000
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Féderation Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur, ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT
Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maitre.

WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE
Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE
Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 Disq. 8590
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera penétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 Disq. 8296
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION
Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE ou
WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scenarii. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE
C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE
Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 Disq. 8102
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) Il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans, 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8096 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations, programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, reperer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO
Cass. 8404 Disq. 8501
Utilitaire d'astrologie. Apres quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesure vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 Disq. 8464
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DAO
Cass. 8027
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez reintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8196 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et halterophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur, ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prepare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT
Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8636 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrème, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maitre.

WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE
Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE
Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 Disq. 8590
Jeu de simulation de pilotage. MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 Disq. 8296
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION
Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE ou
WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scenarii. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3[e] guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE
C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE
Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8356 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 Disq. 8102
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres. Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes colorées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Baile de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillerées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naître une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) Il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres : 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidite et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les departements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO
Cass. 8404 Disq. 8501
Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesure vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois, il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 Disq. 8464
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, credit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financiere. Ce logiciel est intégré à un tableur electronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute resolution.

DAO
Cass. 8027
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

des formules de travail sophistiquées ce qui permet, grâce à des saisies adéquates et des extrapolations fréquemment vérifiées, de pouvoir cerner les opportunités d'achat ou de vente. Semblant très complet, nous espérons rapidement pouvoir vous présenter un test de ce logiciel. Au niveau professionnel, OK Informatique propose également sur PC un logiciel de gestion du personnel (du pointage aux plannings avec option fiche de paie et bilan social) et un logiciel "caisse enregistreuse" qui permet la gestion d'une caisse (avec stock, prix, promotions, marges, calculs de TVA...).

Pharmacie et Amstrad CPC 6128

Jagot & Léon commercialise désormais un logiciel de tenue de stock et d'inventaire sur Amstrad CPC 6128. Il permet l'inventaire complet et tarifé, avec réactualisation annuelle des tarifs, gestion de stock principalement orientée vers la parapharmacie. Le nom de ce logiciel est Pharm-Inventaire/pharmagestock. Il tourne sur 6128 exclusivement et coûte 1 490 F hors taxe.

OK Informatique manie les langues étrangères

Lors du premier Amstrad Expo, à la Porte de Versailles, OK Informatique présentait un logiciel éducatif d'apprentissage de l'Hébreu. La gamme de logiciels éducatifs s'est agrandie puisque désormais cinq autres langues sont au catalogue : Anglais, Allemand, Italien, Espagnol et Portugais.
Chaque logiciel d'apprentissage des langues doit, grâce à un support ludique, vous faire acquérir un maximum de vocabulaire en un minimum de temps. Chaque logiciel est composé de trois niveaux principaux : le jeu éducatif, un dictionnaire de 2 000 mots de base (modification possible du dictionnaire selon le champs d'application souhaité : commercial, informatique...) et la recherche vocabulaire homonymes/synonymes.

ESAT Software : de nouveau utilitaires

Nous ne parlons pas des must de la "déplombe" mais des logiciels tout à fait "normaux" et orientés tout public. Très impressionné par Echo-Soft, le CPC 6128 donne de la voix... Composé de trois programmes principaux dont un éditeur musical et un logiciel de création de bruitages, Echo-soft possède une troisième partie capable de faire parler votre CPC chéri avec la voix suave de votre dulcinée ou de votre belle-mère. En effet, dans ce logiciel est proposé un logiciel de digitalisation de sons (voix, musiques...) SANS INTERFACE ! Vous chargez le programme, vous fixez la durée de la digitalisation et directement à partir du magnétophone du CPC, vous introduisez le son à digitaliser. Le rendu n'est pas époustouflant mais réellement impressionnant. Différentes options vous sont proposées pour modifier les sons, couper, coller...

Minidoc, maxi bien...

La médecine s'informatise. A tel point que rares sont les bureaux de médecins qui ne supportent pas le poids d'un ordinateur. De la micro au gros système, les logiciels médicaux font surface de toutes parts. Le PCW ne devait pas faire exception à la règle. Aussi, M. Nicolas WOLTERS, médecin de son état, a-t'il créé un logiciel intégré de consultation sur PCW 8512, ayant une capacité de stockage de 25 000 patients (250 patients par disquette) sur 50 ans. Ce logiciel place les patients chroniques sur la même disquette avec la biologie, les correspondances et l'historique des consultations. De plus, le programme mémorise les ordonnances d'un mois sur l'autre et les imprime après acceptation d'éventuelles modifications. Ce programme complet de gestion de cabinet médical est vendu directement par l'auteur au prix de 1 590 F TTC. Docteur Nicolas WOLTERS, MAURENS, 24140 VILLAMBLARD. Tél. : 53.57.50.34.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 Disq. 8348
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **196 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD. Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grace à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT +
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête, utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaitre le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL + GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394
Disquette utilitaire, vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression.

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel. DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE
Disq. 8714
Les personnes investisant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs,... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maitriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destine au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART
Disq. 8469 **680 F**
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE
Disq. 8468 **680 F**
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pâlir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classiqe des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 1
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application Nº 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application Nº 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application Nº 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application Nº 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application Nº8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application Nº 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire... et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application Nº 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application Nº 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application Nº 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

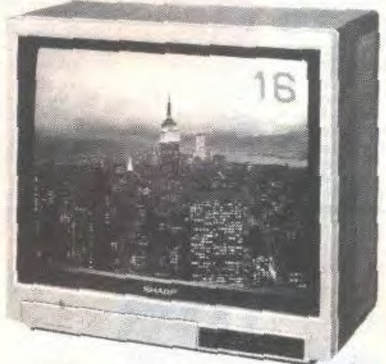


10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Téléviseurs

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F
54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F

PAL / SECAM
C-1410 FD (noir)
C-1410 FS (argenté)

3490F

PORTABLE PANASONIC
à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) **1760F**

MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 .... **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 .... **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .... **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. **790F**

AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : > à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : < à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W.5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros + 1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC **490F**

EGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner **790F**

CHAMBRE D'ECHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

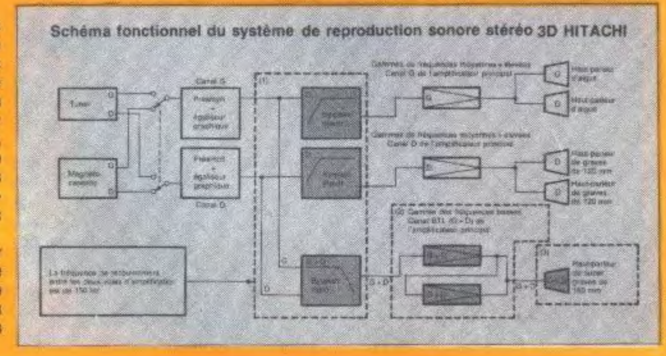
HITACHI, *le monde de la triamplification*

Un produit unique en son genre, à écouter absolument : des basses stupéfiantes grace à un WOOFER CENTRAL

SYSTEME STEREO 3D (tridimensionnel) HITACHI

Le système 3D (tridimensionnel) HITACHI est équipé d'un amplificateur spécial qui amplifie uniquement les signaux musicaux qui se situent dans le domaine des basses fréquences. L'utilisation de deux amplificateurs de ce type permet d'obtenir une puissance de sortie deux fois plus importante que la puissance délivrée par les autres amplificateurs communément utilisés dans les radio-magnétocassettes. Ces signaux puissants de basse fréquence sont ensuite reproduits par un haut-parleur spécial de super graves disposé en position centrale. Plus précisément, cela signifie qu'il y a trois amplificateurs spécifiquement prévus pour des fonctions particulières : une paire d'amplificateurs spéciaux pour la gamme des fréquences très basses et deux amplificateurs ordinaires, un pour le canal droit et l'autre pour le canal gauche, pour les fréquences moyennes et élevées. Les sons de basse fréquence sont reproduits par un haut-parleur spécial pour super graves placé au centre, alors que les sons de fréquence moyenne et élevée sont reproduits par des haut-parleurs ordinaires pour fréquences moyennes et élevées, sur les canaux droit et gauche. Le résultat en est une reproduction sonore stéréo magnifique, avec des basses profondes, comparables à celle des chaines hifi de salon.

Une gamme de radio-magnétocassettes toujours plus étendue : le système 3D (tridimensionnel) avec lecteur de disques compacts, l'ultime combinaison pour une superbe reproduction sonore. Ou la double platine cassette dans un appareil compact et élégant vous offrant une souplesse et une commodité d'emploi inégalées. Cette année, HITACHI vous présente une gamme étendue d'appareils de la série 3D en haut de gamme, jusqu'aux modèles pratiques et de prix abordables proposés dans différentes couleurs. Quel que soit votre choix, vous retrouverez toujours la qualité HITACHI, c'est à dire un son pur et riche.



3D2 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D — 1290 F

Système 3D (trimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 10cm et deux HP d'aiguës de 2cm, plus un HP de super graves de 10cm. Egaliseur graphique pour un réglage plus fin de la tonalité. Niveau de contrôle ajustable. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Indicateur FM stéréo à LED. Compteur de bande. Pause mécanique en arrêt automatique en fin de bande. Ejection amortie de la cassette. Alimentation piles/secteur. Prises entrée ligne et casque. Puissance de sortie 25W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 480x164x170mm. Poids : 4,2 kg avec les piles.



3D7 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D — 1590F

Système stéréo trimensionnel avec 1 HP de super graves de 16cm, des HP gauche et droit de graves de 12cm et des HP d'aiguë de 2cm. Sélecteur haut-parleur, renforcement des graves, économie. Alimentation sur 3 sources : secteur/piles et CC extérieur. Sélecteur de type de bande à trois positions (Normal/CrO2/Métal). Correcteur graphique 5 bandes. Mixage micro avec commande de volume. Monitoring variable permettant de contrôler le niveau du son entendu pendant l'enregistrement. Indicateur stéréo à LED. Indicateur de niveau à LED. Pause mécanique et arrêt automatique. Compteur de bande. Ejection amortie de la cassette. Circuit AFC (réglage automatique de fréquence). Dimensions (LxHxP) 544x197x195mm. Poids : 5,3kg avec les piles.



3D8 Radio double magnétocassettes 4 gammes FM/PO/OC/GO système 3D — 1890F

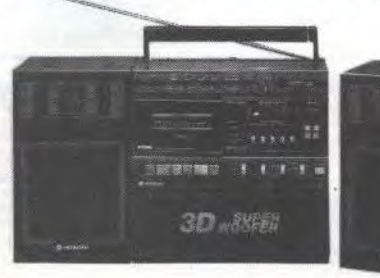


Système 3D délivrant des super graves puissants avec un son stéréo clair pour des performances musicales d'une réalité suprenante. Configuration de 5 HP 3 voies constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et deux HP d'aiguës de 2cm. Les deux platines magnétocassettes permettent une copie de bande facile et une possibilité d'édition d'une platine magnétocassette à l'autre ainsi qu'une fonction de copie de bande à vitesse rapide, approximativement deux fois la vitesse normale. Reproduction continue entre les deux cassettes pour des heures d'écoute ininterrompues. Sortie de puissance dynamique élevée de 3W x 2,8W x 1 avec une distorsion harmonique totale (DHT) de 10% (60W de puissance de sortie PMP). Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Metal). Egaliseur graphique à 3 bandes. Indicateur FM stéréo à LED. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Moniteur de son variable permettant un contrôle des niveaux sonores lors du contrôle de l'enregistrement. Circuit de commande automatique de fréquence. Prises casques et entrée de ligne/CD. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 60W (PMP), 14W (DHT 10%). Dimensions (LxHxP) : 590x220x198 mm. Poids : 6,5 kg.

3D9 Radio magnétocassettes stéréo, style compo, FM/OC/PO/GO avec système 3D — 2790F

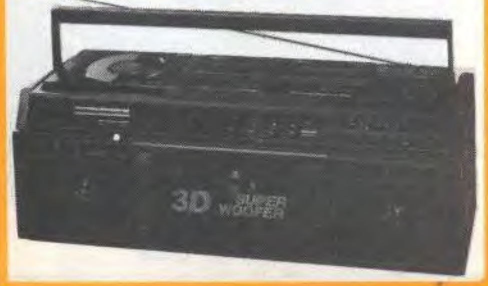
Basé sur l'utilisation du système 3D (tridimensionnel), une exclusivité HITACHI, ce radio magnétocassette est équipé d'un amplificateur pour fréquences très basses et de HP de super graves qui vous procurent une sonorité superbe, avec une dynamique élevée, comparable à celle d'une chaine hifi. En outre, il est équipé d'un système de réduction de bruit Dolby, d'un égaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité et d'un mécanisme de touches douces, ce qui en fait un appareil extrêmement performant.

Système stéréo 3D (tridimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 12cm et deux d'aiguës de 2cm, plus deux HP de super graves de 10cm. Système de réduction de bruit Dolby. Sélecteur de type de bande trois positions (Normal/CrO2/Metal). Egaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité. Indicateurs de niveau à LED. Indicateurs Dolby et stéréo FM à LED. Mécanisme à touches douces qui procure une utilisation facile des commandes de défilement de la bande. Compteur de bande. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Ejection ammortie de la cassette. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Commutateur d'atténuation des interférences radio (RIF). Alimentation piles et secteur. Prises microphone, casque, HP supplémentaires, entrée/sortie ligne et phono. Puissance de sortie : 42W (3D9), 70W (3D9MKII). Dimensions : (LxHxP) 624x280x211mm. Poids : 7,7 kg avec les piles.





CX-W 800E Radio double magnétocassette stéréo FM/PO/OC/GO, système 3D, lecteur CD — 4495F



Voici la nouvelle innovation HITACHI au niveau de la technologie des radio magnétocassettes. Un lecteur de disques compacts, un système tridimensionnel (3D) et une double platine magnétocassette — tout cela en une seule unité. Vous pouvez maintenant apprécier l'écoute de disques compacts n'importe où, chez vous ou en promenade. De plus, cet appareil délivre une puissance de 100W (PMP) afin de profiter au mieux des disques audio compacts numériques. Le CX-W 800E est facilement transportable. Il possède un son superbe ayant la pureté du cristal et une grande souplesse d'emploi — que pourriez-vous espérer de plus. En fait, le CX-W 800E représente le summum de la modernisation et de triomphe de HITACHI au niveau de la technologie et des unités audio portables. Système 3D avec une configuration de 5 HP coaxiaux constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et de deux HP d'aiguës coaxiaux. Les deux platines magnétocassettes ofrfrent des moyens faciles pour copier ou éditer. Sortie de puissance dynamique élevée de 2x8W, 1x15W avec une DHT de 10% (100W de puissance de sortie PMP). Egaliseur graphique à 5 bandes. Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Metal). Mécanisme d'éjection de la cassette amorti. Prises microphone, casque et entrée de ligne. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 100W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 620x231x216 mm. Poids : 8,7 kg.



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

CHAINES HI FI SHARP

le plus fabuleux rapport prix-performances-puissance jamais imaginé à ce jour

Regardez attentivement les spécifications et comparez

Système W11H

Système stéréo de puissance

Système W11H (BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour une installation plus facile

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 200 W
Dimensions (meuble): 465(l) x 765(h) x 385(p) mm
Poids (meuble et système): 27,0 kg

Section tourne-disque stéréo
- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo
- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Indicateur LED pour FM stéréo
- Sélecteur de mode FM stéréo/mono
- Illumination curseur LED

Section amplificateur stéréo
- Puissance musicale de sortie totale 100 W (efficace totale: 50 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Égalisateur graphique à 5 bandes*
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section platine-cassette double stéréo
- *Système à double cassettes*
- Repiquage synchrone
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande CrO_2/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo
Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Ronflement: 55 dB (DIN „B")

Section tuner stéréo
FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur stéréo HiFi
Puissance de sortie
musicale: 2 x 50 W (DIN 45 324)
efficace: 2 x 25 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo
Réponse en fréquence
CrO_2: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit
sans Dolby NR: 54 dB*
avec Dolby B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)

CP-W11H
Enceinte acoustique stéréo
- Enceinte de type fermé double-voie à 2 éléments
- Aigus de 4,4 cm
- Graves de 14,5 cm

Entrée: 50 W (musicales)
Impédance: 8 ohms
Dimensions: 250(l) x 415(h) x 160(p) mm
Poids: 3,8 kg

Meuble audio
- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

3490F

Système W33H

Système de puissance stéréo avec lecteur numérique de disque compact

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 200 W
Dimensions (meuble): 465(l) x 862(h) x 385(p) mm
Poids (système et meuble): 33,0 kg

DX-612H
Lecteur numérique de disque compact
DX-612H(BK): Finition en noir

- Système de chargement de disque frontal de type tiroir
- Système numérique audio à disque compact atténuant la diaphonie jusqu'à 90 dB à 1 kHz, et annulant pratiquement le pleurage
- Système de lecture à laser
- Filtre numérique 16 bits
- Fonction de vérification automatique
- *APMS (Sélecteur automatique programmable de musique) allant jusqu'à 9 pré-sélections de programmes*
- *APSS (Recherche automatique de programme)*
- Affichage d'information de piste CD
- Horloge de lecture à chiffres
- Marches avant et arrière à deux vitesses
- *Triple fonction de répétition*
- Fonction d'appel de programmation
- Indicateur de mode

Réponse en fréquence: 5 à 20.000 Hz (± 0,5 dB)
Distorsion harmonique totale: 0,005% (1 kHz)
Pleurage: En dessous du seuil mesurable (exactitude quartz)
Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 18 W
Dimensions: 430(l) x 80(h) x 312(p) mm
Poids: 4,2 kg

Section tourne-disque stéréo
- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo
- Tuner à 3 gammes d'ondes FM/FM stéréo/PO/GO
- Indicateur LED pour FM stéréo
- Illumination curseur LED



Section amplificateur stéréo
- Puissance musicale de sortie totale : 100 W (efficace totale: 50 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Égalisateur graphique à 5 bandes*
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section-platine cassette double stéréo
- *Système à double cassettes*
- Repiquage synchrone à une touche
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande CrO_2/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo
Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Ronflement: 55 dB (DIN „B")

Section tuner stéréo
MF
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur stéréo
Puissance de sortie
musicale: 2 x 50 W (DIN 45 324)
efficace: 2 x 25 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)
63 Hz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB
4 kHz ± 9 dB
16 kHz ± 9 dB

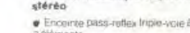
Section platine-cassette double stéréo
Réponse en fréquence
CrO_2: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit
sans Dolby NR: 54 dB*
avec Dolby B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)

CP-W33H
Enceinte acoustique stéréo
- Enceinte triple-voie à 3 éléments de type fermé
- Diffuseur d'aigus de 4,4 cm
- Haut-parleur medium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

Puissance d'entrée: 50 W (musicales)
Impédance: 8 ohms
Dimensions: 250(l) x 415(h) x 160(p) mm
Poids: 4,0 kg

Meuble audio
- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

5490F



Système W22H

Système stéréo de puissance

Système W22H (BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour une installation plus facile

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 270 W
Dimensions (meuble): 465(l) x 880(h) x 385(p) mm
Poids (système et meuble): 31,0 kg

Section tourne-disque stéréo
- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo
- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Tuner stéréo à générateur de synthèse et *blocage de phase au quartz*
- 14 *présélections* de stations
- Indicateur numérique de fréquence à cristaux liquides
- Indicateur à cristaux liquides de FM stéréo
- *Recherche de réglage automatique*
- Indicateur à cristaux liquides de recherche de réglage automatique
- Indicateur à cristaux liquides de gamme d'onde
- Suppression de souffle pour FM

Section amplificateur de puissance stéréo
- Préamplificateur/amplificateur principal stéréo intégrés
- Puissance musicale de sortie totale : 180 W (efficace totale: 100 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Égalisateur graphique à 5 bandes*
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section platine-cassette double stéréo
- *Système à double cassettes*
- *Copie de bande à grande vitesse*
- Repiquage synchrone
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande CrO_2/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo
Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Ronflement: 55 dB (DIN „B")

Section tuner stéréo
FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 522-1620 kHz
Gamme de fréquence GO: 153-281 kHz

Section amplificateur stéréo
Puissance de sortie
musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)
efficace: 2 x 50 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo
Réponse en fréquence
CrO_2: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit
sans Dolby NR: 54 dB*
avec Dolby B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)

CP-W22H
Enceinte acoustique de puissance stéréo
- Enceinte bass-reflex triple-voie à 3 éléments
- Diffuseur d'aigus de 3,5 cm
- Haut-parleur à medium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

Puissance d'entrée: 90 W (musicales)
Impédance: 8 ohms
Dimensions: 250(l) x 435(h) x 205(p) mm
Poids: 4,8 kg

Meuble audio
- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

3990F

Système W44H

Système stéréo de puissance avec lecteur numérique de disque compact

Système W44H(BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour faciliter l'installation

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 270 W
Dimensions (meuble): 465(l) x 975(h) x 385(p) mm
Poids (système et meuble): 37,0 kg

DX-612H
Lecteur numérique de disque compact
DX-612H(BK): Finition en noir

- Système de chargement de disque frontal de type tiroir
- Système numérique audio à disque compact atténuant la diaphonie jusqu'à 90 dB à 1 kHz, et annulant pratiquement le pleurage
- Système de lecture à laser
- Filtre numérique 16 bits
- *Fonction de vérification automatique*
- *APMS (Sélecteur automatique programmable de musique) allant jusqu'à 9 pré-sélections de programmes*
- *APSS (Recherche automatique de programme)*
- Affichage d'information de piste à cristaux liquides
- Horloge numérique de lecture
- Marches avant et arrière à deux vitesses
- *Triple fonction de répétition*
- Fonction d'appel de programmation
- Indicateur de mode

Réponse en fréquence: 5 à 20.000 Hz (± 0,5 dB)
Distorsion harmonique totale: 0,005% (1 kHz)
Pleurage: En dessous du seuil mesurable (exactitude quartz)
Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 18 W
Dimensions: 430(l) x 80(h) x 312(p) mm
Poids: 4,2 kg

Section tourne-disque stéréo
- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo
- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Tuner stéréo à générateur de synthèse et *blocage de phase au quartz*
- 14 *présélections de stations*
- Indicateur à cristaux liquides de fréquence à chiffres
- Indicateur à cristaux liquides pour FM stéréo
- *Recherche de réglage automatique*
- Indicateur à cristaux liquides de réglage automatique
- Indicateur de gamme d'ondes à cristaux liquides
- Suppression de souffle pour FM

Section amplificateur de puissance stéréo
- Préamplificateur et amplificateur principal à puissance stéréo intégrés
- Puissance musicale de sortie totale : 180 W (efficace totale: 100 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Égalisateur graphique à 5 bandes*
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Prise d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section platine-cassette double stéréo
- *Système à double cassettes*
- Copie de bande à grande vitesse
- *Repiquage synchrone à une touche*
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande CrO_2/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo
Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Ronflement: 55 dB (DIN „B")

Section tuner stéréo
FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 522-1620 kHz
Gamme de fréquence GO: 153-281 kHz

Section amplificateur stéréo HiFi
Puissance de sortie
musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)
efficace: 2 x 50 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo
Réponse en fréquence
CrO_2: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit
sans Dolby NR: 54 dB*
avec Dolby B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)

CP-W44H
Enceinte acoustique de puissance stéréo
- Enceinte bass-reflex triple-voie à 3 éléments
- Diffuseur d'aigus de 3,5 cm
- Haut-parleur medium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm



5990F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

L'EFFET SURROUND

dans une chaine hifi conventionnelle, le son est émis en stéréophonie par l'intermédiaire de deux enceintes placées en avant de l'auditeur. Le relief sonore ainsi obtenu est déjà remarquable, l'auditeur pouvant repérer dans l'espace la position des différents musiciens. Toutefois, cette notion d'espace peut être améliorée par l'écoute "Surround" stéréo déjà très utilisé dans les salles de cinéma. Sur les Midi 313 WTB et Midi 313 WRTB, vous aurez le choix entre une écoute conventionnelle ou avec addition d'un effet Surround, ces 2 chaines disposant d'un système d'ambiance matriciel. En effet, par l'adjonction de 2 haut-parleurs d'ambiance (AE-S90) placés en arrière qui reçoivent un signal mono matricé par rapport aux signaux frontaux, on obtient une impression de relief qu'il n'est pas possible d'obtenir lors d'une écoute stéréophonique traditionnelle. Ceci est particulièrement efficace si vous utilisez votre magnétoscope hifi-stéréo couplé aux connexions audio-visuelles de ces chaines Midi.

CHAINE AKAI MIDI 313 WRTB

7990F

Chaine haute fidélité Midi composée d'éléments séparés : un amplituner, une double platine cassette auto reverse, une platine disque et une paire d'enceintes.

Amplituner AV-M313LTB 2x45W : télécommandable, disposant d'un système matriciel renforçant la stéréo, d'un effet surround. Sélecteur d'entrées pour phono, cassette, lecteur de compact-disc, magnétoscope et lecteur vidéo avec départ vers moniteur vidéo. Egaliseur graphique à 5 bandes et balance réglables par curseurs linéaires. Réglage de volume et du positionnement de l'effet surround (face ou arrière) par commandes électroniques. Prise casque et entrée micro en façade. Sortie pour 2 haut-parleurs d'ambiance pour effet surround.

Tuner : Synthétiseur à quartz à 3 gammes d'ondes FM/PO/GO. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant. Affichage digital de la fréquence ou de la station utilisée.

Platine double cassette auto reverse HX-M515WR : 1 lecteur-enregistreur et 1 lecteur. Système de reverse automatique ou manuel à la lecture ou à l'enregistrement. Système de copie à deux vitesses (normale et double). Démarrage d'une copie par touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby "B" et "C". Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à 3 chiffres.

Platine tourne-disque AP-M313 : bras tangentiel, entrainement par courroie. Touches de commande accessibles capot fermé. Répétition. Cellule enfichable de type T4P.

Enceintes SW-M313 : 2 voies, 2 haut-parleurs : basse à membrane, aigu à cône.

Options : voir chaine AKAI MIDI 313 WTB.



CHAINE AKAI MIDI 313 WTB

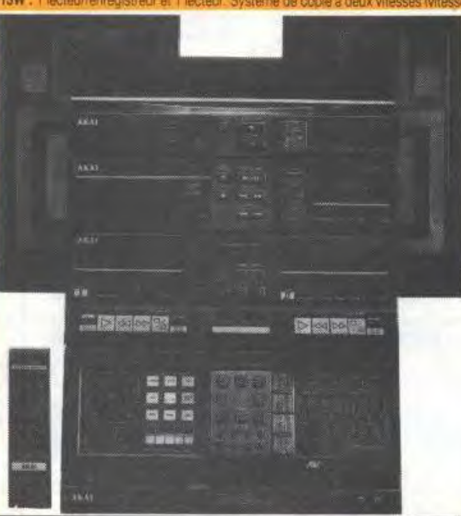
Chaine haute fidélité Midi composée d'éléments séparés. Identique à la Midi 313 WRTB, mais avec une platine double cassette non reverse.

Platine double cassette HX-M313W : 1 lecteur/enregistreur et 1 lecteur. Système de copie à deux vitesses (vitesse normale et vitesse double). Démarrage d'une copie par pression sur touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby B. Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à trois chiffres.

Options : platine laser CD-M515 : lecteur de compact-disc de taille Midi à trois lasers, chargement frontal. Possibilité de programmer jusqu'à 36 sélections. Recherche manuelle à 2 vitesses. Répétition. Visualisation des numéros de morceau, d'index, de temps écoulé, individuel et total.

AE-S90 : Enceinte d'ambiance

6990F



CHAINE AKAI MIDI 310 WTB

5290F

Ensemble stéréophonique Midi, télécommandable, combinant un ampli-tuner double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes. Cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

Ampli-tuner-cassette AC-M310WTB 2x50W : télécommande par infrarouge. Sélecteur d'entrée pour phono, tuner, lecture laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Réglage à plus/moins 10dB des fréquences : 63Hz, 250Hz, 1kHz, 4kHz. Vu-mètre à segments lumineux.



Section Tuner : à synthétiseur à quartz. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : système de copie à 2 vitesse (double ou normale), possibilité de lecture en continu du cassette 1 au cassette 2. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique de type de bande (normale, chrome, métal). Position timer.

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable de type T4P.

Enceintes SRF-M310 : 2 voies type clos.

CHAINE AKAI MIDI 305 WB

4690F

Ensemble stéréo Midi combinant un ampli-tuner-double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc. **Ampli-tuner-cassette AC-305WB 2x40W :** Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.



Section tuner : à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : système de copie du cassette 1 au cassette 2, possibilité de lecture en continu. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande. Position timer.

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

Enceintes SRF-M300 : 2 voies, type clos.

CHAINE AKAI MIDI 300B

4290F

Ensemble stéréophonique Midi combinant un ampli-tuner-cassette, une platine disque et une paire d'enceintes. cette chaine peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

Ampli-tuner-cassette AC-300B 2x40W : Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.

Section tuner : à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande (normale, chrome ou metal).

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

Enceintes SRF-M300 : 2 voies, type clos.





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Téléviseurs SONY®

LES TRINITRON

KV 2264 FE

Téléviseur Pal/Sécam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



6950F

KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du n° de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.



4680F

LES BLACKS TRINITRON

KV 2092 FE

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



5890F

KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.



4790F

LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION

KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.

7990F



KV 21 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

8990F

KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoires optionnels : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7 XB.

9490F



KV 27 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

10490F

KV 27 EXB + SS 27 EXH

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.

SS 27 EXH : enceintes acoustiques latérales.



9990F

KV 27 XSB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.

8490F

Meuble Profeel SU 170

Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.



1790F

Meuble SU 27 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.



1290F

Pied Pivotant SU 7XB

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.

1780F

Meuble SU 21 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.



915F

Moniteur Profeel KX 27 PS1



Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3,58/NTSC 4,43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

9900F

Enceintes SSX 2A



Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.

890F

Tuner PROFEEL VTX100M

4900F



Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3,58 et 4,43.

Couverture de fréquence : VHF : F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), B21-B68 (I), A14-A78(M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.

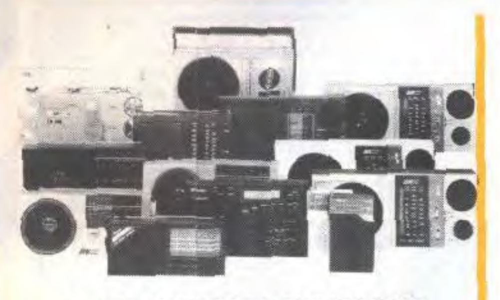


10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Dpt HI FI





LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●

LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

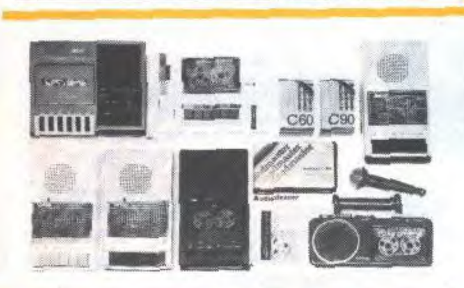
	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	RÉGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne HiFi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boîte cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F — **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F — **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 — **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 — **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.000Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 — **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — **499F** la paire
Boitier étrier. 3V. 50W.

CS 420 — **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — **589F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.

CS 471 — **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — **39F**
Antenne d'aile

X 430 — **69F**
Antenne caoutchouc

X 740 — **139F**
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II — **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



CC 009 — **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

CC 006 — **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.



FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Départements CB LOCATION SON

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNEE	LE WEEK-END (vend.18h/lun.12h)
MICRO		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Régie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W.	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes Hifi 50 W, la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W. la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F
Tagra Océanic AM-FM	950 F
Midland 4001 AM-FM	990 F
Président Taylor AM-FM	690 F
Président François AM-FM	790 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F
Président Valeryan FM	890 F
Président JFK AM-FM	1490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F
Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Portable Président AM-FM	990 F
Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F



2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux **1590F**
Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"

Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour régler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F
Mini GP 1/4 onde	150 F
Tagra GP27BR courte	120 F
Tagra GP27 1/2	225 F
Tagra GP27 5/8	298 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F
ANTENNES DIRECTIVES	
AH 03 Beam 3 éléments	488 F
AH 04 Beam 4 éléments	587 F
AH 05 Beam 5 éléments	648 F
BT 122 Cubicale Quad	1195 F
RT 50 Moteur 50 kg	527 F

ANTENNES MOBILES 27 Mhz	
Tagra Spectrum II R	148 F
Tagra B27 1/4	195 F
Tagra HN 65 Minilog	95 F
Tagra HN 90 log	90 F
Tagra HN 150 log	115 F
Tagra DV 27 HN 5/8	98 F
Tagra DV 27 XN 1/4	110 F
Tagra DV 27 RVH	135 F
Tagra DV 27 DCH Camion	198 F
Tagra K 120	217 F
Tagra RML 120	120 F
Tagra RML 145	130 F
Tagra RML 180	177 F
Tagra ML 145	275 F
Tagra 1/4 onde inox	248 F
Gamma 120 R	157 F
Magnum K 220	248 F
ML 145	237 F
Tagra RMLA	158 F
MS 145 brin acier	188 F

APPAREILS DE MESURES	
Mini tos	89 F
TOS 102	115 F
TOS 201	218 F
TOS 202	295 F
TOS 178	345 F
TOS 500	347 F
TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz	1150 F
TM 100	295 F
TM 1000	490 F
C45 fréquencemètre	540 F
C50 fréquencemètre	775 F
LT 101 Multimètre	99 F

ADAPTATEURS D'IMPEDANCE	
M 27 Matcher 500 W	160 F
MM 27 Matcher 100 W	85 F
BRL 15 B 100 W	85 F
DX 27 compl. radio/CB	95 F
CABLES ET CORDONS	
Cordon spirale micro	30 F
Cordon PL/PL	20 F
Cordon alimentation	20 F
Cordon détrompeur	15 F
Câble 450 M + PL	35 F
Coaxial 6 mm	3 F le m.
Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
Coaxial 9 mm	7 F le m.
Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
Coaxial RG 213 E	12 F le m.
Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.

AMPLI ET PREAMPLI	
GL 25 25 W	188 F
B 50 50 W	290 F
ML 80 80 W	490 F
B 150 150 W	457 F
B 299 300 W	940 F
B 300 P 300 W/préam.	1240 F
BV 131 150/300 W Tube	887 F
BV 132 150/300 W Trans.	887 F
P 27/1	196 F
P 27/M	168 F
REDUCTEURS-FILTRES	
RP6 Atténuateur	212 F
NFS 1000 Kit Deparasit.	85 F
MICRO MOBILES ET ECHO	
Micro Standard	80 F
DM 510	100 F
EC 2018 Echo Pro	449 F
EC 980	527 F
Support Micro	10 F

MICRO DE BASE	
MB + 4	378 F
MB + 5	480 F
TW 232	390 F
AC 700	420 F
DX 344 Piezo	297 F
PA 100	230 F
EB 2010	690 F
P. ADRESS et H. PARLEURS	
PA 8 W	85 F
PA 15 W	148 F
PA 20 W	166 F
PA 25 W	195 F
PA 30 W	225 F

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL MULTITECH CD 140

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi

1895F

A crédit CETELEM
295F au comptant + 6 mensualités de **282,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F



A) HISTORIQUE

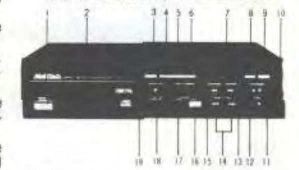
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :

1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture.
Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.



SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

Lecture de disques

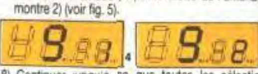
1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)

1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).


Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).


4 5

8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes

1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.


6

7

Remarques :

(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme

On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection

1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répétée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)

1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points

1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage

Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas

1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien

1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION

Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépêchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm


GENERAL



10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS à la vente

199F

Suzanne la douce
Black silk stockings
Baby Cakes
Blondes à croquer
Purely physical
Fais le
F comme femme
Ultra Flesh
Gorge profonde
American sex
Pêche melba
Femmes criminelles
L'enfer des tortures
Café Flesh
Le miroir de Pandora
Titillation
Compétition
Night Dreams
Plus gros que moi tu meurs
Tortionnaires
Sabotage
La vengeance du Zombie
Rodan
Siegfried l'invincible
Commandos
Tireur d'élite
La nuit de la métamorphose
Liberté provisoire
Sexual désire
Shaolin contre Wu Tong
Les 4 forcenés de Shaolin
Le vengeur du Karaté
8 hommes d'or de Shaolin
Les Fils du Dragon Jaune
Man Hunt
Le Manipulateur
Opération casseurs
Assaut sur la ville
Bruce contre attaque
Un Flic sur le toit
Un chien dans 1 jeu de quille
Equateur
Midnight
Little Shot
La Martingale
Les Léopards de la guerre
Les Enragés
Trash
Deadly Game
Le Serpent noir
La République des assassins
Le journal d'une maison de correction
Le Transfuge
Emmanuelle et les Collégiennes
Les Rois du Gag
Papy fait de la résistance
1789
Molière
Les Chiens de chasse
Violence à Manaos
A coups de crosses
Polar
Fleur du vice

WESTERN

L'Ultime Combat
Te Deum
Gun fight
Chikara
Captain Apache
Pancho Villa
Les brutes dans la ville
Le Jugement des flèches
La Charge des Rebelles
L'évadé de Fort Yuma

ENFANTS

Barbe bleue
Le Chat Botté
Mouse Story
Princesse Millenium
Goldorak IV
Métamorphoses
Lassie
Les aventure de Sherlock Holmes
Le sorcier qui rétrécit
Schtroumpfs au pays des Elfes
Shazams
Dark crystal

Les petits monstres magiques
Elmer
20.000 lieues sous les mers
L'aventure fantastique
Starforce
Jack et le Haricot magique
Le petit lord Fauntleroy
La revanche des humanoïdes
Ping et Pong
Michael
Le Combat des Galaxies
Lulu, le mystère de la fleur
Candy au collège
Tom et Jerry N° II
Droopy
La Panthère Rose
Il était une fois Hollywood
Un américain à Paris

KARATE

Jackie Chen redoutable Chinois
Le Justicier au visage de la Mort
L'Epée de la Puissance
Le Feu de la Vengeance
Le Sabre Ecarlate
Mercenaire du Démon
Stoner
Tueurs noirs de l'Empereur Fou
La Fureur du Juste
La Résurrection du Dragon
Mission à Hong-Kong
Le Fauve noir du Kung Fu
Kung Fu Boxer
Les griffes mortelles de Ta Kang
Le Tigre de la rivière Kwai
Vengeance à Hong-Kong
Fury
Kensaï
Exécution
La vengeance du Lama
La Hatte qui tue
L'Incroyable Défi
L'Aigle de Shaolin
La Fureur du Tigre
Shanghaï Boxers
Les Cinq Epreuves du Karatéka
Les Griffes de Jade

X

Electric Blue N° 1 Bo Derek
Electric Blue N° 2 Bottes de Cuir
Electric Blue N° 3 Marylin Monroe
Electric Blue N° 4 Sex Freaks
Electric Blue N° 5 Jane Mansfield
Electric Blue N° 6 Plus gros seins du monde
Electric Blue N° 7 Rien que pour vos yeux
Electric Blue N° 8 Super seq. sexy en relief
Electric Blue N° 9 Totally physical
Electric Blue N° 10 Sylvester Stallone X
Electric Blue N° 11 Les grosses doudounes
Electric Blue N° 12 Nouveau sex freaks
Gisèle
Il voulut être une femme
La jeune Lady Chatterley
Histoire d'O N° II
Dortoir des Grandes
Premier Désir
L'amant de Lady Chaterley
Phantasme N° 1
Phantasme N° 2
Phantasme N° 3
Phantasme N° 4
Aphrodite
Les folles nuits d'Ibiza
La Punition
Nuits sadiques
Emmanuelle l'île Tabou
Viols in USA
Sex
Aerobisex girls
La défonce de Laurie
Les guerrières du sexe
Alpha Blue
Cours très privé

Fantasmes d'Andréa
Inflamed
Les pucelles
Paradis
Story of Joanna
Temptation
Blue sex party
Bouche à bouche
Extrême perversion
Grandes jouissances
Jean-François, Cannes
Langues profondes
Les Québequoises en folies
Phallux story
Candice candy
Douces pénétrations
Gamines à tout faire
Hard love
Julie par devant, par derrière
Jouissances garanties
La clinique en folie
Les débutantes
Enfer anal
Tendres souvenirs d'une bouche gourmande
Exigences très spéciales
Petits derrières très accueillants
Initiation d'une adolescente
Les uns dans les autres
Infirmières jouisseuses
Délicieuses fessées
Embrochez-moi par les deux trous
Parfums de lingerie intime
Empalez-moi
Extases Danoises
Infirmières lubriques
Hotesses très intimes
Innonde mon c...
Mad sex
Le plaisir dans la peau
Enfilez-moi par les trois trous
Broute Minou
Une jeune veuve en extase
Joséphine plus salope que...
Joséphine, l'enfer de la perversion
Jouissance et soumissions
Pulsions secrètes
Orgasme du troisième type
Sexcalibur
Insatiable Joséphine
Désirs inavouables de Joséphine
Petites culottes chaudes et mouillées
Derrière la Porte Verte
Randy, the Electric Lady
Violée mais consentante
2 américaines à PARIS
Le Port du sexe
Porn Music
Histoire de Q
Le Pensionnat des petites salopes
Déculottez-vous les starlettes
Sweet Savage
Happy Hooker
Love You
Zip Zip Hourra
Point Chaud
J'ose tout
7 into Snowy
The Ultimate Pleasure
A piece of American Pie
The Sensuous Detective
Odyssée
Sex games
Les séductrices
C'est arrivé à Hollywood

DIVERS 199F

L'île Mystérieuse
Cyclone
Canonball
Mad Mission
Le retour d'Ivanohe
Le vol du Sphinx
Les Cavaliers de l'Orage

La Chevauchée de Robin des Bois
Rue Case Nègres
Le Phare du bout du monde
Pole Position (document)
Au pays des Indiens
Capitaine Morgan
Je hais les blondes
Est-ce bien raisonnable ?
Si vous n'aimez pas ça...
Les Borsalini
Les Branchés à Saint-Tropez
Si ma geule vous plaît
Vous n'aurez pas l'Alsace...
Douze plus un
Sexe fou
Mon dieu comment suis-je tombée si bas
Les derniers monstres
T'es fou Jerry
Le tombeur, le frimeur et l'emmerdeur
Salut la Puce
Le Coq du village
Tout feu, tout flamme
Plus moche que Frankenstein
Inspecteur Bulldozer
La Fac en délire
Sexycon
Elles sont dingues ces minettes
Les grands sentiments font les bons gueuletons
Changements de saisons
Clash by night/M. Monroe
Un prêtre à marier
La blonde et les nus de Soho
Au nom de tous les Miens
Un beau monstre
La maison près du cimetière
L'enfer des Zombies
Hallucinations
L'au Delà
Alligator
Le tueur de Malibu
Carnages
Messe noire
Rivages sanglants
Crimes au cimetière Etrusque
Sweet sixteen

249F

Fame
Poltergeist
Quo Vadis
Victor, Victoria
Le Champion

290F

Le Fou de Guerre
Les Compères
100 jours à Palerme
Blood Feast
Tonnerre
La Queue du Scorpion
Pulsions Cannibales
Rosa chaste et pure
2000 Maniacs
La maison qui tue
Voyeur pervers
Echoes
Mutations
Gigolo
Toxic Avenger
La nuit des Damnés
La nuit des Maléfiques
Photos scandales
Le sang des autres
Fort Saganne
L'Alpagueur

Thorn Emi 299F

Banzaï
Tchao Pantin
Conan le Barbare
Vivement Dimanche
Stryker
Cul et Chemise
Deux heures moins le quart avant J.C.
La Pirate
Dead Zone
Commando
Local Heroe
On continue à l'appeller Trinita
Maintenant on l'appelle Plata
Amityville II

Bons baisers de Hong-Kong
Chiens de Paille
Le Maître d'Ecole
Inspecteur la Bavure
Mort sur le Nil
La Femme de mon Pote
Philadelphia Security
Le Seigneur des Anneaux
Voyage au bout de l'enfer
Pas d'Orchidées pour Miss Blandish
Vol au dessus d'un nid de coucou
On l'appelle Trinita
Sans retour

X 195F

Tendre Corrine
Sonia et l'amour des femmes
Le lit d'Elodie
Hotel du Plaisir
Un Bon Client
Les culottes de Charlotte
Orgie extra conjugale
Ma cousine de Paris
Les mauvaises rencontres
Filles de luxe
Belles de Rêve
Les nuits de Marilyn
Les belles étrangères
Au caprice des Dames
Une Femme Honnête

299F

Emmanuelle 4 (érot.)
Emmanuelle 4 (X)
Le Fruit Défendu
Le Fruit du Désir
Des femmes pour Gourpanof
Les faveurs de Sophie
Une fille dans la peau
La rançon d'Eva
Le secret d'Elise
Sens interdits
Les Bas de Soie noire
Infirmières très spéciales
Les belles dames du temps jadis
Dans la chaleur de Saint-Tropez
La clinique des phantasmes
Les Portes du Plaisir
La Belle-Mère perverse
Initiation d'une femme mariée
Journal intime d'une nymphomane
Ne dites jamais non
Amour, fantasmes et fantaisie

KARATE

Le secret de Shaolin
Mort implacable
Le message de Bruce Lee
Les 7 Dragons du Kung Fu
Les sept Magnifiques du Kung Fu
Les dix Tigres de Shaolin
La Vipère du Karaté
Karmurat le Vengeur
Le Vieux Maître
Les Sept Grands Maîtres de Shaolin
La fureur de Shaolin
L'Heroïne du Kung Fu
Le Maître
Les sept Commandements du Kung Fu
La Furie du Karaté
Vengeance en Thaïlande
La vengeance aux huit visages
Kung Fu au Philippines
Les invincibles de Shaolin

399F

Les Mariés de l'An II
Le Cerveau
Clair de Femme
Les Espions dans la Ville
Ça va faire mal
Parole d'Homme
Mutant
A nous la Victoire
Les Yeux de la Terreur
Un Colt pour 3 Salopards
Le Grand Frère
Coup de Cœur
Bugsy Malone
Cobra

Maîtres de l'Univers II
Maîtres de l'Univers III
L'Agression
La Belle de Cadix
La Bonzesse
Les Sorciers de l'île aux Singes
Le Pullover Rouge
Sweet Movie
Croque la Vie
Les Uns et les Autres
L'Argent de la Banque
Tusk
Scanners
Cauchemars à Daytona beach
Incubus
Retour de la Bien Aimée
Les Risques de l'Aventure
Le Manoir des Fantasmes
Means Streets
Accroche toi, j'arrive
Lucky Luke L'escorte/Billy the Kid
Lucky Luke La ballade des Dalton
Lucky Luke Mississipi/Des rails...
Lucky Luke Pied tendre/Calamity
Justicier dans la Ville II
Notre Dame de Paris
Cousin Cousine
Cat Ballou
L'Argent des Autres
Nosferatu, Fantôme de la Nuit
Le Miroir aux Espions
Naples au Baiser de Feu
On a retrouvé la 7e compagnie
Pourquoi pas ?
Loulou
La Giffle
Le Grand Blond avec une Chaussure Noire
La Gueule de l'Autre
L'Hotel de la Plage
Mam'zelle Nitouche
Les Vécés étaient fermés de l'intérieur
Le Silencieux
Oscar
Pas de Problème
Pendulum
L'As des As
Massacre
Zombie
Le Battant
T'empêche tout le monde de dormir
Le fils du Capitaine Blood
Peau de Banane
Pour la peau d'un flic
Crocodile de la mort
La Chasse Sanglante
L'Embrouille
Le Tigre du Ciel
El Chuncho
Les Mercenaires
La Rage du Tigre
La Main de Fer
Le Roi du Kung Fu
Le Dieu de la Guerre
Le Cogneur de Harlem
Pour une Poignée de Dollars
Un nommé La Rocca
Paroles et Musique
L'Année des Méduses
Rive droite Rive gauche
Ilsa la gardienne du Harem
Le Challenger
Blanche et Marie
Le Cow Boy
Pinot Simple Flic
A nous les Garçons
Miss Catastrophe
Le téléphone sonne toujours 2 fois
Le Livre de la Jungle
Antarctica
La Grande Casse
L'Exécuteur
Amsterdam Kill
La Baston
L'Arbalète
Liste Noire
Brigade des Mœurs
Nom de Code : Oies Sauvages
Les Boys de la Compagnie C
Maniac
Inseminoïd

La Maison de la Terreur
Joy and Joan
Erotica
Salon Kitty
Fleshdance X
Infirmières du plaisir
Marylin
Fessées intimes
Super Girls
Lingeries fines et perverses

Warner Home Video 490F

Alamo
Banana Jo
Les Berets Verts
Bullit
La Cage aux Folles I
Délivrance
Dernier Tango à Paris
Deux Super Flics
Les Diamants sont éternels
Elle
L'Espion qui m'aimait
Un Eté 42
Et pour quelques Dollars de plus
L'Exorciste
La Fureur du Danger
Le Guet Apens
L'Inspecteur Harry
L'Inspecteur ne renonce jamais
James Bond c. Dr No
Mad Max I
Mad Max II
Les Oies Sauvages
Opération Dragon
Retour
Rio Bravo
Le Shériff est en prison
Superman I
Vendredi 13
Un Violon sur le Toit
West Side Story

390F Série Carrère Spécial vente

Trois Hommes et un Couffin
Parole de Flic

590F

Big Boss
La Fureur de vaincre
La Fureur du Dragon
Le Jeu de la Mort
Le Retour du Dragon
Bruce Lee Story
Catherine la Tsarine Nue (X)
Les Orgies de Raspoutine (X)
Private School Girls (X)

399F

La Truite
Un Amour en Allemagne
Underfire
Un Taxi Mauve
Violence et Passion
Les Voisins
Le Voyage Fantastique de Simbad
8 et 1/2
Los Olvidados
Un Chien Andalou
La Lune dans le Caniveau
Querelle
Quartet
La Rose et la Flèche
Les Titans
Sahara
La Dame aux Camélias
Danton
Dupont La Joie
Fanny et Alexandre
Et vogue le Navire
Le Grand Restaurant
Hibernatus
A bout de souffle
Antonietta
Buffet Froid
Assaut
Funny Girl

99F

Le Corniaud
La cuisine au beurre
La grande vadrouille
Le petit baigneur
Soleil Rouge
Un Flic
Jeux Interdits
L'Aveu
Le cercle rouge
Top Hat
Panique à l'hotel
La captive aux yeux clairs
Le massacre de Fort Apache
Le Convoi des braves
Citizen Kane
Barbe noire le pirate
Les diables de Guadalcanal
King Kong
Sinbad le marin
Nous avons gagné ce soir
La chose venue d'un autre monde
Tristana
La charge héroïque
Opération jupon
Johnny guitare
Rio grande
Le train sifflera 3 fois
Les cloches de Ste Marie
L'homme tranquille
Swing time
Le garçon aux cheveux verts
L'impossible Mr Bébé
Carioca
Gay divorcée
Cavalcade
Festival
Carnaval
Justice est faite
Soupçons
La vie est belle

179F

Stamping Ground
Croc blanc et le chasseur solitaire
Madame Bovary
Les sœurs Brontë
L'Enigme de Kaspar Hauser
Le troisième homme
Bob Marley
Blue Suede Shoes
La femme tatouée
Providence
Cœur de Verre
Le Maudit
Retour à Marseille
Martin Roumagnac
L'Honneur perdu de Katharina Blum
Rêve de Singe
Catherine Chérie
Les Frères
Repérages

199F

Pas de pitié pour les Héros
Les séducteurs
Willard
Une femme à sa fenêtre
Moto massacre
La Saignée
Machination
Tranches de vie
Stranger Kiss
Rage de tuer
Tigresses
St Tropez interdit
Kim
Zéro
Astérix et Cléopatre
Astérix le Gaulois
12 travaux d'Astérix
Ballade des Dalton
Lucky Luke Daisy Town
Tintin et le Temple du soleil
Histoire d'O
Passeport pour 2 tueurs
L'important c'est de tuer
La machine à tuer
La Peur sur la ville
Karamurat le vengeur
Les 3 magnifiques du Karaté
La terreur du Kung Fu
Pour un baiser
L'Aigle et la Colombe
L'Exécuteur
Polices parallèles en action

La vieille fille
Les femmes
Défense de savoir
Scorchy, agent fédéral
Le casse
Bonjour tristesse
Les Misérables
René la Canne
A nous deux
Genghis Khan
La grande illusion
Les Naufragés de l'espace
Plus dure sera la chute
Français si vous saviez n°1
Français si vous saviez n°2
Français si vous saviez n°3
Les Volcans
Zazi dans le métro
Fleur de Cactus
Anzio
Jerry la grande gueule

ALPHA X 199F

Les Dames de Copenhague
Fantasmes à la carte
Echanges de Partenaires
Maîtresses très Particulières
Soumission
L'Amour aux Sports d'Hiver
Suprêmes Jouissances
La Grande Partouze
Vacances à Ibiza
Satin Suite
Paradis des Amours interdites
Contraintes par Corps
Plato's
The Journey of O
Wet Rainbow
Anna Obsessed
Angel above Devil Below
Couple cherche Esclave

DIVERS 199F

Aldo et Junior
Amadeus
Bons baisers de Hong Kong
Cabaret
La Cadeau
Emmanuelle IV
La Femme de mon Pote
Flash Gordon
Garçon
Inspecteur Gadget N° 1
Inspecteur La Bavure
Le Joli Cœur
Le Maître d'Ecole
Mandingo
Mystérieuse Cité d'Or N°1
La Pirate
Raid sur Entebé
Serpico
Tchao Pantin
Trop tard pour les héros
Vivement Dimanche
Fame
Jamais Plus Jamais
Le Chinois
Les aventures d'Hercule
Le Bossu
Nana
Viva la Vie
Vive les femmes
L'équipée du Canon Ball

SPECIAL ANGELIQUE 129F

Angélique Marquise des Anges
Merveilleuse Angélique
Angélique et le Roy
Indomptable Angélique
Angélique et le Sultan

DIVERS 249F

La Guerre des Etoiles
Julia
Les 3 jours du Condor
All that Jazz
Le Choix de Sophie
Le Gendarme de St Tropez
Le Gendarme à New York
Le Gendarme se marie
Le Gend. et les extraterrestres
Le Gend. et les Gendarmettes
Les Avent. de Rabbi Jacob



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

- 4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
- 4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
- 4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
- 4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
- 4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



- 4246 BIB VE 41 BETA — 250F
  Produit intégré
- 4070 CLEAN UP — 139F
- 4070 KIT DE NETTOYAGE BIB — 270F
  outils plus produit



- 4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
- 4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml — 95F

TELE AGRANDISSEURS
pour agrandir l'image de votre TV



Code
- 4152 BEAMSCOPE TS 16 — 850F
  pour TV de 28 à 38 cm
- 4153 BEAMSCOPE TS 25 — 890F
  pour TV de 38 à 46 cm
- 4154 BEAMSCOPE TS 30 — 995F
  pour TV de 46 à 56 cm
- 4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier — 1995F
  pour TV de 56 à 66 cm
- 4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied — 2290F
  pour TV de 56 à 66 cm
- 4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied — 2695F
  pour TV plus de 66 cm

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
- 4233 Télé-converter Canon 1,4/46 — 1650F
  pour caméras compactes
- 4176 Télé converter Canon 1,4/58 — 1650F
  pour toutes caméras
- 4070 Télé-converter Sony VCL1558A — 1090F
  toutes caméras et camescopes
- 4065 Wide converter Canon 0,7/58 — 1190F
  pour toutes caméras
- 4064 Wide Converter SONY VCL 0758A — 1220F
- 4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague — 895F
  toutes caméras et camescopes
- 4234 Doubleur monture C Canon — 790F
- *4889 Miroir d'angle Foca* — 330F

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

Code
- 4182 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
- 4183 Sac Jumbo Video 490x200x260 — 790F
- 4184 Valise métal pour portable et caméra CVP2 380x245x335 — 950F
- 4180 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 — 1190F
- 4181 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 — 1290F
- 4185 Folima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 — 590F
- 5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

ACCESSOIRES BIB

Code
- 4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
- 4079 Adhésif de rechange — 40F
- 4071 Démagnétiseur/ Effaceur de K7 VE3 — 395F
- 4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
- 4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
- 4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — **HITACHI**
- 4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
- 4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
- VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC
- 4005 PBP1 (série 4100) — 690F
- 4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
- 4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
- 4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
- 4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
- 4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
- 4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
- 4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
- 4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) — 576F
- 4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) — 640F
- 4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, *grande autonomie, en cuir*
- 4230 Modèle 5A — 2890F
- 4231 Modèle 7A — 3850F
- 4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
- 4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère — 690F
- 4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère — F
- 4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
- 4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

ACCESSOIRES
spécifiques des marques

HITACHI
- 4056 Housse VKC 2000 — 850F
- 4894 Housse VT7S — 850F
- *4053 Alimentation chargeur VTBA7* — 1350F
- 4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) — 85F
- 4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
- 4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC
- 4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
- 4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) — 490F
- 4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
- 3844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) — 1200F
- 4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) — 840F
- 4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) — 1540F
- 4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) — 590F
- 4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) — 350F
- 4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) — 380F
- 4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 — 1190F
- 4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 — 450F
- 4050 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
- 4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidéomovie) — 1350F
- 4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) — 2200F
- 4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) — 490F
- 4043 Cordon GXN7 — 350F
- *4042 Cordon GZS3* — 350F
- 4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
- 4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) — 1190F
- 4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 — 640F
  préciser marque objectif photo
- 4024 Micro sup. M2320 (mono) — 590F
- 4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
- 4885 Boîtier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) — 280F
- *4044 Boîtier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140)* — 870F

TELECOMMANDES
- 4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
- 4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
- 4035 RMP10 (HRS10) — 350F
- 4046 RMP2200 — 290F
- 4255 RMP3 (HRC3) — 210F
- 4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
- 4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
- *RMP54 (BR6400 infrarouge)* — 1590F
- 4045 RMP3330 — 120F
- 4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
- 4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 — 690F
- 4023 Support micro TL37 — 150F
- 4047 Ecouteur TP1 — 95F
- 4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 — 210F
- 4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
- 4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
- 4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Péritel VCPP — 240F
- 4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 — 200F
- 4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
- 4031 Cordon adaptation boîtier SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F
- 4015 Adaptateur VCP147 *(TU26 ou AAP26 sur 2200)* — 450F
- 4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
- 4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY
- 4876 AC P85 Alimentation CCDV8 — 980F
- 4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam — 3500F
- 4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
- Raccord DCP85 — 80F
- 4878 Table de montage RME100V — 1750F
- *4868 Raccord RME 100 Beta* — 260F
- 4864 Raccord RME 100 VHS — 260F
- 4879 Crosse VCT 80 — 330F
- 4880 Télécommande RM84 — 570F
- 4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
- 4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
- 4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
- 4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
- 4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 — 295F
- 4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
- 4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC
- 4061 Alimentation NVB13 — 1190F
- 4060 Batterie CS2012 — 690F
- 4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

CORDONS SPECIALISES

- 4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male — 35F
- 4104 Adaptateur métallique vidéo *(BNC - RCA - PL)* préciser conversion — 45F
- 4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
- 4188 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken — 59F
- 4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
- 4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
- 4258 Raccord double Din 5BR — 59F
- 4187 Cordon 1 paire RCA — 45F
- 4851 Cordon secteur K7 — 25F
- 4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, *BNC-RCA, RCA-RCA)* — 85F
- 4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
- 4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
- 4102 Rallonge caméra 10m — 450F
- 4103 Rallonge caméra 20m — 590F
- 4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
- 4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
- 4084 Kit Péritel universel — 219F
- 4085 Kit copie universel — 189F
- 4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
- 4097 Cordon *Péritel/Péritel croisé* — 120F
- 4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
- 4095 Kit Péritel universel stéréo — 330F
- Kit copie universel stéréo — 295F
- 4098 Kit Péritel 3m — 450F
- 4099 Kit Péritel 10m — 590F
- 4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) — 149F
- 4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken — 330F
- 4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken — 330F
- 4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement — 490F
- 4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
- 4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
- 4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
- 4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
- 4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
- 4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F
- 4100 Cordon d'origine 8BR-10BR *(GX 88)* — 350F
- 4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) — 390F
- 4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) — 235F
- 4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) — 235F
- 4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 — 590F
- 4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 — 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

- 4086 Cordon standard universel CP20 — 149F
- 4121 Cordon standard Péritel CP10 — 149F
- 4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 — 149F
- 4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 — 149F
- 4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 — 450F
- 4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 — 450F
- 4059 AC+ boîtier spécial scope compatible type Akai, Hitachi — 380F
- 4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc — 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

- 4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
- 4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
- 4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 — 895F
- 5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) — 5490F
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) — 9400F
- 4091 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam — 1650F
- 4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam — 1590F
- Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal — 1790F

INTERFACES CGV
- 4253 PHS 80 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite — 790F
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB — 795F
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France — 590F
- 4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG — 690F
- 4280 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/ 1 sortie Péritel — 795F
- 4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/ 1 sortie Péritel 21BR — 950F
- *4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info* — 590F
- 4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées — 1850F
- 4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1850F
- 4288 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

- 4259 Antenne intérieure téléscopique Zehnder — 85F
- 4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB — 450F
- 4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments — 140F
- 4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments — 280F
- 4135 Antenne de toit *VHF Canal+, 10 éléments* — 350F
- 4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments — 350F
- 4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments — 490F
- 4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments — 490F
- 4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
- 4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
- 4137 Répartiteur 3 directions — 90F
- 4136 Répartiteur 2 directions — 110F
- 4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi — 149F
- 4250 Boîtier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) — 1390F
- 4136 Préampli 35dB — 590F
- 4139 Alimentation pour préampli — 250F
- Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) — 19F
- 4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
- 4143 *Té antenne*

DIVERS

- 4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V *300 mA* — 100F
- 4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V *500 mA* — 115F
- 4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A — 295F
- 4086 Cassette alarme VHS — 290F
- 4889 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 — 190F
- Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille — 9F
- 4840 Housse protection pour magnétoscope salon — 99F
- 4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens — 590F
- 4880 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens — 590F
- 4830 Meuble bibliothèque 100 cassettes — 495F
- 4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO *ou S8/VIDEO*

- 4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée — 590F
- 4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets — 995F
- 4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W — 90F
- 4181 Pied de torche KAISER NANO — 490F
- Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
- *4182 Transfert Ravnos RV1000* — 1690F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

Code
- *5703 ITT 3125 F, Pal/Secam européen,* 37 cm — 3790F
- 5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux — 5661F
- 5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
- 5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir — 8290F
- PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, *stéréo et 2 enceintes HIFI* — 11400F
- 5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
- 5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
- 5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
- 5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
- 5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
- *5009 SONY KV 2230FE* 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7250F
- 5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7875F
- 5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono — 8690F
- 5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, *stéréo, monobloc* — 7950F
- 5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal — 6477F
- 5009 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
- 5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire — 640F
- 5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire — 790F
- 5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard — 6350F
- *5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1* sans HP, tristandard — 9900F
- Tuner VTX 100 M tristandard — 4900F
- 5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
- 5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
- 5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
- 5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

CAMERAS

Code — **JVC**
- 5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle — 7400F
- 5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus — 8990F
- 5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus, générateur de titres, zoom 8.5x — 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boitier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)





A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+ 380F

L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
- d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
- d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
- d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
- un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
- une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
- 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F

Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaine ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

450F





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Magnétoscopes

NEC 9033
Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 7 jours (2 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **4990F**

NEC 9034
Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 21 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

SHARP VC 652F
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (2 émissions)

TELECOMMANDE A FIL **4495F**

SHARP VC 682 F
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **4995F**

PANASONIC NV-M3F
VHS Movie - SECAM autofocus, compact et léger

utilise des cassettes VHS standard **17900F**



PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO Programmable 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES Program. 14 jours (8 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM Programmable 1 mois (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

PANASONIC NV 8500

Scope de montage, VHS, 3 entrées Dolby **45000F**

PANASONIC A 500

Pupitre de Montage **21500F**

ITT VMC 3875
VIDEOMOVIE
Caméra magnétoscope VHS SECAM

12900 F

JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S
Magnétoscope VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S
Chaîne vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)

7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E
Chaîne vidéo VHS PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo PAL SECAM NTSC

21750F

JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC

25200F

JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte Mise au point auto. Zoom électrique 6:1

8990F

JVC GX-N6S

Caméra vidéo compacte **7400F**

JVC GX-N80S
Caméra vidéo couleur - Mise au point auto. Zoom électrique 8:1 (2 vitesses)

11500F

JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL

4400F HT

JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS PAL/SECAM

5200F HT

SONY CCD-M8
Caméscope de poche

Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm Miniaturisé - Ultra Léger

7290F

SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur Transcodeur PAL/SECAM Programmable 3 semaines (4 programmes)

3990F

SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI son HIFI STEREO

9490F

HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable (par télécommande) 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE

18900F

MAGSTONE VP700

Lecteur vidéo VHS SECAM **2495F**

SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus Standard universel 8 mm
13900F

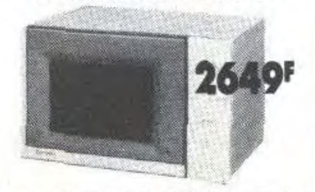



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

FOURS MICRO ONDES

HITACHI MR 5600 B

1990F
Puissance restituée réglable 100W à 500W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Antenne rotative. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6600 B

2649F
Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 5650 B

2690F
Compact 17 litres. Puissance restituée 0 à 500W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Antenne rotative. Colori : blanc ou brun.

HITACHI MR 6610 B

2990F
28 litres. Puissance restituée 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6445

690F
28 litres. Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 120 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Auto-sensor fort-doux. Indicateur de décongélation en grammes. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6650

3890F
Puissance restituée réglable 0 à 600W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : blanc ou brun.

HITACHI ACCESSOIRES POUR FOURS A MICRO ONDES

MRK 64 - Kit d'encastrement Colori brun. Pour MR 6400, 6415, 6610B, 6445, 6600B, 6650B	652F
MRK 64 - Kit d'encastrement Colori blanc. Pour MR 6425, 6455, 6610WH, 6600WH, 6650WH	652F
PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE Grand modèle	390F
PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE Petit modèle	350F
KIT RECIPIENTS DE CUISSON	119F

MULTITECH DMR 050

Four compact. Puissance 400W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes. Eclairage automatique.
1399F

MULTITECH DMR 602

Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.
1499F

MULTITECH DMR 604

Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. 10 programmes de cuisson. Minuterie digitale 99 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.
1999F

TOSHIBA ER 5300

Avec agitateur d'ondes pour une cuisson idéale. Puissance restituée 500W. Minuterie 30 minutes.
1699F

TOSHIBA ER 5400

Avec plateau tournant pour une chaleur uniforme. 18 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 45 minutes.
1999F

TOSHIBA ER 7600

Avec plateau tournant et agitateur d'ondes. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 45 minutes.
2495F

TOSHIBA ER 7700

Avec affichage digital des fonctions. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 95 minutes.
2995F

TOSHIBA ER 7800

Avec affichage digital et touches de sélection membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minut. 99 mn. Façade sombre.
3195F

TOSHIBA ER 7800W

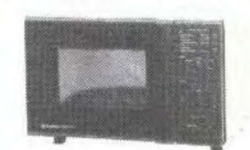
Avec affichage digital et touches de sélections à membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 99 minutes. Présentation blanche.
3195F

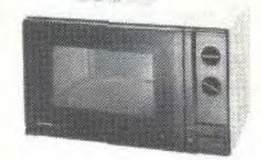
GOLDSDTAR ER 4020 D

15 litres. Puissance restituée 500W.
1699F

GOLDSDTAR ER 410 MD

15 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 99 minutes.
1899F

GOLDSDTAR ER 5033 D

19 litres. Puissance restituée 55 à 550W. Minuterie 35 minutes.
1990F

GOLDSDTAR ER 6511 D

28 litres. Puissance restituée 60 à 600W. Minuterie 60 minutes.
2190F

GOLDSDTAR ER 710 ME

39 litres. Puissance restituée 70 à 700W. Minuterie 99 minutes.
2990F

SHARP R 5870

Plateau tournant verre, diam. 280mm. Minuterie *30 mn. Volume 17 litres. Couleur : blanc* ou marron.
1995F

SHARP R 5970

Plateau tournant verre, diam. 280mm. Clavier *digital. Minuterie 99 mn. Volume 17 litres.* Couleur : marron.
2495F

SHARP R 6270

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 60 mn. Volume 25 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : blanc ou marron.
2495F

SHARP R 7260

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.
3195F

SHARP R 7470
Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.
3995F

SHARP R 8170

Four combiné micro ondes plus convection. Plateau tournant métal émaillé, diam. 330mm. Minuterie 60 mn. Volume 26 litres. Couleur : blanc ou marron.
3695F

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 50 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.



ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob... - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El... Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Saton Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

COMMENT OBTENIR NOS TARIFS CONFIDENTIELS "COLLECTIVITÉ" ET ADHERER A GENERAL ?

Téléphonez à Mr COLLIN ou à ses adjoints, Mrs TREILLET, SOICHEZ et LE POULL, au

(1) 42.06.50.50

ou écrivez à :

GENERAL
Département Collectivité
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS

COMMENT UNE COLLECTIVITE REÇOIT SA COMMANDE ?

Nous livrons directement le Comité d'Entreprise ou l'Association sous 24 heures dans la région parisienne et sous trois jours en moyenne pour la province. A titre individuel, le membre d'une collectivité peut également venir enlever son achat à notre magasin, 10, bd de Strasbourg, Paris-10e.

PROCEDURE D'URGENCE

si vous souhaitez commander aujourd'hui et que vous n'êtes pas encore adhérent :

Téléphonez à M. COLLIN. Vous recevrez votre carte d'adhérent en même temps que votre commande.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.



LECTEURS

N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 103, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

REPÉRAGE D'ERREURS DANS UN PROGRAMME

Cet article s'adresse à ceux d'entre vous qui passent des heures à taper sur leur CPC un programme qu'ils trouvent dans une revue comme celle que vous avez entre les mains, ou qu'ils ont conçu eux-même, pour obtenir un superbe plantage du système ou un mauvais fonctionnement du programme à la suite d'une faute de frappe ou d'une réelle erreur dans le programme d'origine.

Le problème de compatibilité entre les machines

La première chose à regarder lorsque vous tapez un programme provenant d'une revue est de vérifier que celui-ci tourne bien sur votre ordinateur. Il est en effet inutile de retaper tel quel sur un CPC un programme prévu pour un APPLE ! Il est obligatoire de le transcrire car le Basic, malgré le fait qu'il est le langage utilisé par la pluspart des micro-ordinateurs familiaux du marché, est différent d'une machine à l'autre.

Le problème se pose également entre les trois modèles CPC lorsqu'il s'agit d'un programme utilisant certaines routines se trouvant en ROM, ou encore certaines variables systèmes. Vérifiez dans ce cas que le programme qui vous intéresse tourne bien sur votre modèle de CPC (si bien sûr, vous en possédez un !).

Les programmes utilisant le langage machine

Certains programmes de jeux ou utilitaires possèdent une partie en langue machine. Pour que vous puissiez les retaper sans avoir à utiliser d'assembleur, les codes opérations (ces codes sont les seules instructions comprises par le microprocesseur, cerveau d'un micro-ordinateur, qui correspondent à des fonctions élémentaires tels que chargement ou sauvegarde d'un registre) sont mis en DATA et le plus souvent codés en hexadécimal. Lorsque vous avez fini de taper le programme, la première chose à faire est de le SAUVEGARDER. C'est impératif ! Si une des valeurs est erronée, lors d'un RUN, vous risqueriez de planter le programme et il vous faudrait alors retaper entièrement le programme car vous ne pourriez pas le récupérer.

Après cette sauvegarde, vous pouvez le lancer. S'il plante, ce n'est pas grave puisque vous l'avez sur cassette ou sur disquette. Vous n'avez donc pas à le retaper (avouez qu'il est rageant de taper un programme pendant deux heures pour rien !). Rechargez-le alors en mémoire et vérifiez-le lignes par lignes, instructions par instructions, et même caractère par caractère. Le langage machine est impitoyable dans le cas d'une erreur. Le seul message qu'il renvoie est le plantage pur et simple du micro-ordinateur. Soyez donc très prudent.

Si, pour vos programmes, vous employez le système des DATA pour rentrer du langage machine et surtout, si vous désirez nous envoyez un programme utilisant ce procédé, forcez-vous à inclure dans le programme une routine d'auto-test qui, justement, vérifiera que les valeurs en DATA sont correctes. Voici une solution parmi tant d'autres. Il suffit d'utiliser une variable supplémentaire qui contiendra au fur et à mesure de l'implantation en mémoire des valeurs lues en DATA, la somme de celles-ci. En supposant que la routine de lecture des DATA se trouve en début de programme, voici un exemple que nous vous conseillons car elle évite le plantage fatal en cas d'erreur de recopie du programme :

```
10 somdat = O ' Initialisation de la variable test
20 FOR ad = adresse de début TO adresse de fin
30 READ da:POKE ad,da:somdat = somdat + da
40 NEXT ad
50 IF somdat < > X THEN ?"ERREUR DANS LES DATA": END
60 suite du programme
```

X est la valeur théorique qui est égale à la somme de toutes les valeurs contenues dans les lignes de DATA. Si le message "ERREUR DANS LES DATA" s'affiche, c'est que vous avez fait une faute de saisie, ou que la valeur X est fausse. De toutes façons, vérifiez vos DATA.

Si c'est un message d'erreur du BASIC qui s'affiche, c'est qu'une donnée est incorrecte, ou qu'il manque une virgule... Pour connaître la DATA défaillante, faites simplement :

PRINT ad – adresse de début

Le nombre qui sera alors affiché sera le numéro de la DATA qui est incorrecte. Il ne vous reste plus qu'à les compter jusqu'à ce que vous pointiez sur celle qu'il vous faut modifier. Cette dernière astuce est valable pour tous les programmes BASIC contenant des DATA lorsque l'écriture de ces dernières provoque un message d'erreur lors d'un RUN.

Les messages d'erreurs du basic

Ces messages sont écrits en anglais du fait de la nationalité de l'AMSTRAD et de celle du BASIC. Malgré tout, le manuel du CPC vous dit succintement ce qu'ils signifient. Reportez-vous y de temps en temps si vous ne comprenez pas votre message d'erreur, vous trouverez peut-être quelle en est la cause.

L'erreur la plus sournoise est le MEMORY FULL qui signifie mémoire pleine. Elle peut survenir lors d'un SYMBOL AFTER prenant trop de place en mémoire, ou encore lors d'un MEMORY. Elle peut aussi survenir lors d'une instruction comme DIM si la réservation de mémoire variables demandée est trop importante. Vous pouvez toujours connaître la taille mémoire disponible en tapant PRINT FRE(O). Le résultat obtenu sera en octets. Pour connaître la valeur en Ko, il vous suffit de diviser ce nombre par 1 024 ($=2^{10}$). Ce message d'erreur peut avoir encore une origine beaucoup plus sournoise. Si vous avez trop de boucles imbriquées, ou de GOSUB, ou de WHILE, vous obtiendrez un MEMORY FULL. Vérifiez donc que vous n'avez pas de sortie de boucles, ou de sous-programmes, anormales. Dans ce cas, comme dans toutes les recherches d'erreurs, nous vous conseillons d'utiliser l'instruction TRON qui vous affichera, au fur et à mesure, les numéros des lignes parcourues par le programme. Vous pourrez donc ainsi vérifier que tout se passe bien comme prévu au niveau des lignes.

Correction d'une erreur de syntaxe

Ce type d'erreur est signalé, à l'exécution du programme, par le message SYNTAX ERROR IN LINE XXXX. C'est le type d'erreur le plus simple à corriger. Vérifiez que les instructions sont bien écrites. A ce propos, un conseil, lorsque vous tapez un programme, faites-le en minuscules. L'interpréteur convertira automatiquement les instructions pour qu'elles apparaissent en majuscules dans votre programme. Ainsi, si dans une ligne, une instruction n'apparaît pas en majuscules, c'est que sa syntaxe est incorrecte. Si toutes les insctructions sont correctes, vérifiez alors que vous avez bien laissé un espace entre une instruction BASIC et son, ou ses, paramètres. Par exemple, dans le cas de BORDER O, il faut obligatoirement un espace entre BORDER et O. Vérifiez aussi que vous avez bien mis les : entre deux instructions. S'il s'agit d'un programme que vous êtes en train de créer, n'utilisez pas de variables dont le nom contient celui d'une instruction appartenant au langage que vous utilisez. De plus, n'oubliez pas les paramètres nécessaires à certaines fonctions. N'hésitez pas, en cas de doute, à vous reporter au manuel de votre ordinateur, il est là pour ça !

Autres messages d'erreur

Certains messages d'erreurs, tel un SUBS-

CRIPT OUT OF RANGE IN LINE XXXX, ne vous donneront pas le numéro de la ligne où s'est réellement produite l'erreur. Dans le cas du SUBSCRIPT OUT OF RANGE, vous avez oublié de dimensionner votre variable (ou l'indice de dimension était trop petit) par l'instruction DIM.

Les erreurs anonymes

C'est le type d'erreurs le plus difficile à détecter, la bête noire des programmeurs. Le programme ne fonctionne pas correctement, mais aucun message d'erreur ne s'affiche. Le cas des DATA, vu précédemment, en est un bon exemple. Ne confondez pas un I avec un i ou un 1, ou encore un O avec un 0. Un programme fait ce que l'on lui demande, à condition que cela soit fait dans les normes. La programmation est quelque chose de très strict. Soyez donc très vigilant !

Vous avez certainement remarqué, en lisant notre revue, des nombres entre crochets à la droite de chaque ligne des listings. Ils ne font, bien sûr, pas partie des programmes, mais sont utilisés pour le debugging (terme du jargon informatique signifiant recherche d'erreur) en utilisant le programme vérificateur V2 (Amstrad Magazine n° 16 p. 88) que nous republierons régulièrement. Ce dernier doit être utilisé dès que vous tapez un programme de notre revue. Il vous signalera, lorsque vous entrerez une ligne de programme, si elle contient, ou non, une erreur. Pratique n'est-ce pas ?

De toutes façons, la meilleure façon de savoir corriger une erreur dans un programme, est encore de savoir programmer. Une très bonne méthode pour apprendre la programmation de base lorsque l'on est seul, est de transcrire un programme simple en BASIC d'un ordinateur à un autre. Cela impose une connaissance croissante du BASIC de son ordinateur ainsi qu'une méthode de recherche performante qui est utile lors du debugging. Ceci dit, bonne programmation !

Eric MISTELET

A titre d'exercice...

Le programme vérificateur V2 paru dans AMSTRAD MAGAZINE N° 16 fonctionne très bien pour les trois modèles de CPC. S'il ne fonctionne pas correctement, c'est que vous avez commis une faute de frappe quelque part. Nous vous rappelons que vous devez sauvegarder le programme avant de la lancer par un RUN. En effet, une erreur dans les DATA pourrait causer un plantage du système.

Nous vous proposons donc une petite modification qui vous signalera une éventuelle erreur dans ces DATA. ATTENTION, tapez bien le programme prévu pour votre version de CPC, 464, 664, 6128. Dans la modification que nous vous proposons, la variable SN dépend, elle aussi, du modèle de CPC que vous possédez.

Lignes à rajouter au vérificateur V2 :

Pour les trois modèles :

```
135 somme=somme+VAL("&"+byte$)
155 IF somme<>sn THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA":END
```

— *Version CPC 464 :* `115 somme=O:sn=33109`

— *Version CPC 664 :* `115 somme=O:sn=33249`

— *Version CPC 6128 :* `115 somme=O:sn=33203`

Si, lorsque vous lancez le programme, le message ERREUR DANS LES DATA s'affiche, vérifiez vos DATA ! Sauvegardez votre programme après que les modifications nécessaires ont été effectuées.

Nous vous rappelons que les commandes du vérificateur V2 sont : |ON; |OFF; |CHECK,2 (|CHECK,8 pour imprimante).

NOTA : la barre verticale (« | ») s'obtient en appuyant sur <shift> et @.





VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4     [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4     [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

MEA CULPA

Numéro 16 - novembre 86. A propos du « VÉRIFICATEUR V.2 », n'oubliez pas la barre verticale (shift et ©) avant la nouvelle instruction | CHECK. Ce qui donne : | CHECK,2 (vérification écran) et | CHECK, 8 (vérification imprimée). Pour vérifier à l'écran, passez en mode 2.

Pour WARBLOCK 2, victime d'une erreur de montage, ne tenez pas compte de l'ordre un peu fantaisiste des lignes (l'ordinateur les remettra en ordre) mais réécrivez :

```
630 FOR I=V+1 TO 23:IF Z(U,I)=1 THEN NEXT I
:IF I=24 AND Z(U,I)=1 THEN 590
960 ....A BALAI !":GOTO 970
1180 J=215:FOR I=199 TO 423:PLOT I,359:DRAW
 J,375:J=J+1:NEXT I:J=374:FOR I=359 TO 327
STEP -1:PLOT 423,I:DRAW 439,J:J=J-1:NEXT I:
PLOT 423,359:DRAW 439,375,0
```

Cahiers d'Amstrad Magazine N° 4.

— Pour "PRONOSOFT", modifiez les lignes :

```
670 LOCATE#1,10,3:PRINT#1,"X"UPPER$(PRIX$);
"---";CVX;"CHEVAUX PARTANTSX"
870 LOCATE#1,4,2:PRINT#1,"X T I E R C E X";
CVX;"XCHEVAUX PARTANTSX";:IF PRIX$<>"" THEN
 LOCATE 1,80-(LEN(PRIX$)+11),2:PRINT #1,"PR
IX DE ";UPPER$(PRIX$)
```

— Pour "SKRABBLE", modifiez les lignes en :

```
5060 CLS#4:PAPER#4,1:LOCATE#4,4,1:PRINT#4,"
XMENU 2X":PAPER#4,2
5210 CLS#4:PAPER#4,1:LOCATE#4,4,1:PRINT#4,"
XMENU 1X":PAPER#4,2:GOTO 670
```

NOTA : X s'obtient en appuyant simultanément sur CTRL et X.

Cahiers d'Amstrad Magazine N° 5.

VOCABULLE s'adresse aux seuls possesseurs de PCW.

"FINDER" a été conçu sur et pour 6128 (certaines instructions ROM comme COPYCHR$... sont spécifiques mais peuvent être adaptées ou remplacées).

Nous rappelons encore une fois que :

Λ dans les listings apparaît à l'écran comme une flèche vers le haut, sous £ sur le clavier.

{ est obtenu par SHIFT ET [.

} est obtenu par SHIFT ET].

X est obtenu en appuyant simultanément sur X et CONTROL.

' équivaut à une REM.

Si vous trouvez des # après des instructions du type PRINT, USING, LOCATE, CLS... il vous faut les remplacer par des £.

Charles DERSIGNY de Franconville nous a envoyé les modifications pour faire tourner le programme « travaillez façon Macintosh » sur un CPC 464 : les lignes 1180, 1190, 3020 et 3080 sont à mettre en REM (ou à supprimer tout simplement). Remplacer le CLEAR INPUT des lignes : 1540, 1820, 2320, 2600, 2740, 3150, 3200, 3940, 4440, 4620 en CALL &BB03. Le CALL &BB03 équivaut à "CLEAR INPUT" sur 464, c'est-à-dire un RESET du gestionnaire clavier.

Amstrad Magazine N° 17 page 96 « mathez votre Amstrad ».

Au lieu de $ax + bx + c$ et $ax + bx + cx + d$ (1re colonne), il faut lire $ax^2 + bx + c$ et $ax^2 + bx + cx + d$ et à la place de $x + fx + gx + h = 0$, il faut rectifier en $x^2 + fx + gx + h$. De même, au lieu de x/ et (x)/ (fin 3e et début 4e colonne), il faut lire : $x^{1/3}$ (x élevé à la puissance 1/3).

Listing Mirage IV Numéro 17 page 178.

Si ce listing vous a fait « mauvaise impression » et que les lignes 3230 et 3250 ont été, au tirage, plus ou moins effacées, voici les corrections à apporter :

3230 PEN 2:PRINT"Les commandes:" :PEN 1:PRINT "La manette ou les flèches. Pour commencer la partie, il faut appuyer sur le bouton Feu ou Copy". [12044]

3250 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT "UNE TOUCHE" [1681]

FANTÔMES

VINKMAN est chargé de récupérer des disquettes détenues par un fantôme nommé l'ENGLUEUR. Il dispose d'un hélico qu'il devra rejoindre impérativement une fois toutes les disquettes récupérées.
Attention, ne sautez pas à tort et à travers, sinon votre âme tourmentée pourrait s'en aller rejoindre rapidement celle de l'ENGLUEUR. Joystick ou clavier. Mode d'emploi complet dans le programme.

B. Cocchi

```
1 REM  GGGGGGGGGGGGGGGGGG            [1185]
2 REM  G COCCHI.bernard G            [1640]
3 REM  G     Presente    G           [1263]
4 REM  G                 G           [428]
5 REM  G  GHOSTBUSTERS   G           [2293]
6 REM  G  ------------   G           [957]
7 REM  G      sur:       G           [626]
8 REM  G                 G           [428]
9 REM  G    AMSTRAD      G           [979]
10 REM GGGGGGGGGGGGGGGGGG            [1185]

50 GOSUB 7500                        [863]
55 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT"          [2498]
           LES REGLES (O/N)?";
56 IF INKEY(34)=0 THEN 8000          [690]
57 IF INKEY(46)=0 THEN 100           [682]
60 GOTO 56                           [402]
70 FOR h=1 TO 10:NEXT h:RETURN       [1758]
90 REM +++++++++++++                 [1091]
92 REM +    JEU    +                 [1159]
94 REM +++++++++++++                 [1091]
100 et=4:vie=3:a$=CHR$(200)+CHR$(20  [8903]
1):w=7:q=20:x=20:y=3:o=3:GOSUB 2000
0:MODE 1:GOSUB 10000:b1=0:b2=0:b3=0
:b4=0:b5=0:b6=0:b7=0:b8=0:b9=0:b10=
0:b11=0:b12=0:b13=0:b14=0:sc=0:GOSU
B 30050:GOSUB 36000:GOSUB 5000:GOSU
B 37000
200 IF o=1 THEN LOCATE q,w:PRINT" " [15407]
:q=q+1:PEN 3:LOCATE q,w:PRINT CHR$(
222)CHR$(13):PEN 1:LOCATE q,w:PRINT
 CHR$(22)CHR$(1)CHR$(223)CHR$(13):P
EN 2:LOCATE q,w:PRINT CHR$(22)CHR$(
1)CHR$(224)CHR$(13):LOCATE q,w:PRIN
T CHR$(32)CHR$(22)CHR$(0):GOTO 300
210 IF o=2 THEN LOCATE q,w:PRINT" " [12900]
:q=q-1:PEN 3:LOCATE q,w:PRINT CHR$(
222)CHR$(13):PEN 1:LOCATE q,w:PRINT
 CHR$(22)CHR$(1)CHR$(223)CHR$(13):P
EN 2:LOCATE q,w:PRINT CHR$(22)CHR$(
1)CHR$(224)CHR$(13):LOCATE q,w:PRIN
T CHR$(32)CHR$(22)CHR$(0):GOTO 300
215 IF o=3 THEN et=4:e=39:r=3:LOCAT [13604]
E e,r:FOR i=1 TO 21:LOCATE e,r:PRIN
T "  ":e=e-1:PEN 3:SOUND 1,200,1:LO
CATE e,r:PRINT a$:LOCATE e,r:PRINT
CHR$(32)CHR$(32)CHR$(22)CHR$(0):NEX
T i:LOCATE e,r:PRINT a$:GOSUB 30100
:GOTO 300
220 IF o=4 THEN et=4:e=18:r=3:b1=0: [13792]
b2=0:b3=0:b4=0:b5=0:b6=0:b7=0:b8=0:
b9=0:b10=0:b11=0:b12=0:b13=0:b14=0:
FOR i=1 TO 17:LOCATE e,r:PRINT"    "
:e=e-1:PEN 3:SOUND 1,200,1:LOCATE e
,r:GOSUB 60100:NEXT i:LOCATE e,r:PR
INT "  ":GOSUB 5000:GOSUB 30050:o=3
:GOTO 200
300 IF et=4 THEN GOSUB 1008          [461]
301 IF et=3 THEN GOSUB 1005          [1229]
302 IF et=2 THEN GOSUB 1011          [1318]
303 IF et=1 THEN GOSUB 1000          [1241]
304 GOSUB 1200                       [875]
310 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 TH [4225]
EN GOSUB 2000:GOSUB 4030:GOSUB 6000
315 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0 TH [2742]
EN GOSUB 2010:GOSUB 4030:GOSUB 6020
320 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0)  [4198]
AND x=20 AND y<>3 THEN GOSUB 2020:G
OSUB 5020:GOSUB 30018
325 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0)  [4202]
AND x=20 AND y<>19 THEN GOSUB 2030:
GOSUB 7000
330 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0)  [7540]
AND (INKEY(9)=0 OR INKEY(76)=0) AND
 (y<>3 AND x<>20 AND x<>21 ) THEN G
OSUB 2040:PEN 2:IF y>3 AND x<>1 THE
N LOCATE x,y:PRINT CHR$(248)
335 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0)  [9104]
AND (INKEY(9)=0 OR INKEY(76)=0) AND
 (y<>3 AND x<>20 AND x<>19 )THEN GO
SUB 2050:PEN 2:IF y>3 AND x<>1 THEN
 LOCATE x,y:PRINT CHR$(248)
340 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0)  [7656]
AND (INKEY(74)<>0 AND INKEY(8)<>0 A
ND INKEY(1)<>0 AND INKEY(75)<>0) TH
EN GOSUB 2060
```



```
800 IF res=1 THEN GOTO 40000               [941]
900 GOTO 200                               [429]
1000 IF w=19 AND q=1 THEN o=1              [392]
1001 IF w=19 AND q=40 THEN o=2             [562]
1004 RETURN                                [555]
1005 IF w=11 AND q=9 THEN o=1              [484]
1006 IF w=11 AND q=32 THEN o=2             [1020]
1007 RETURN                                [555]
1008 IF w=7 AND q=14 THEN o=1              [838]
1009 IF w=7 AND q=26 THEN o=2              [583]
1010 RETURN                                [555]
1011 IF w=15 AND q=3 THEN o=1              [1357]
1012 IF w=15 AND q=38 THEN o=2             [762]
1100 RETURN                                [555]
1200 IF q=19 OR q=21 THEN PEN 2:LOC [3282]
ATE 20,w:PRINT ec$
1201 IF q=x AND w=y THEN SOUND 1,20 [2472]
0,3:GOSUB 6500
1210 RETURN                                [555]
2000 IF y=3 AND x>20 THEN GOSUB 300 [876]
0
2001 IF x>1 AND y<>3 THEN GOSUB 300 [1143]
0
2009 RETURN                                [555]
2010 IF x<40 THEN GOSUB 3010               [2178]
2019 RETURN                                [555]
2020 IF x=20 AND(y=19 OR y=7 OR y=1 [1803]
1 OR y=15) THEN GOSUB 3020
2029 RETURN                                [555]
2030 IF x=20 AND(y=3 OR y=7 OR y=11 [1932]
 OR y=15) THEN GOSUB 3030
2039 RETURN                                [555]
2040 IF x>1 THEN GOSUB 3040                [820]
2049 RETURN                                [555]
2050 IF x<40 THEN GOSUB 3050               [2170]
2059 RETURN                                [555]
2060 IF x<>20  THEN GOSUB 3060             [1337]
2069 RETURN                                [555]
3000 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":x=x- [4922]
1:SOUND 1,100,1:LOCATE x,y:PRINT CH
R$(250):RETURN
3010 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT" ":x=x+ [3930]
1:SOUND 1,100,1:LOCATE x,y:PRINT CH
R$(251):RETURN
3020 LOCATE x,y:PRINT" ":IF x=20 AN [5329]
D (y=7 OR y=11 OR y=15 OR y=19)THEN
 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT CHR$(204)
3021 PEN 2:FOR i=1 TO 2:LOCATE x,y: [11352]
PRINT CHR$(204):SOUND 1,200,1:y=y-1
:LOCATE x,y:PRINT CHR$(248):NEXT i:
LOCATE x,y:PRINT CHR$(204):y=y-2:PE
N 2:LOCATE x,y:PRINT CHR$(248):RETU
RN
3030 LOCATE x,y:PRINT" ":IF x=20 AN [4986]
D (y=7 OR y=11 OR y=15)THEN PEN 2:L
OCATE x,y:PRINT CHR$(204)
3031 PEN 2:y=y+2:FOR i=y TO y+1:LOC [6665]
ATE x,i:PRINT CHR$(248):SOUND 1,200
,1:LOCATE x,i:PRINT CHR$(204):NEXT
i:PEN 2:y=i:LOCATE x,y:PRINT CHR$(2
48):RETURN
3040 PEN 2:FOR i=1 TO 2:GOSUB 4000: [6814]
LOCATE x,y:PRINT" ":x=x-1:y=y-1:SOU
ND 1,150,1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(25
0):GOSUB 4000:NEXT i:GOSUB 30000
3041 PEN 2:FOR i=1 TO 2:GOSUB 4000: [6091]
LOCATE x,y:PRINT" ":x=x-1:y=y+1:SOU
ND 1,150,1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(25
0):GOSUB 4000:NEXT i
3042 GOSUB 6000:RETURN                     [1548]
3050 PEN 2:FOR i=1 TO 2:GOSUB 4020: [8259]
LOCATE x,y:PRINT" ":x=x+1:y=y-1:SOU
ND 1,150,1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(25
0):GOSUB 4020:NEXT i:GOSUB 30000
3051 PEN 2:FOR i=1 TO 2:GOSUB 4020: [6588]
LOCATE x,y:PRINT" ":x=x+1:y=y+1:SOU
ND 1,150,1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(25
0):GOSUB 4020:NEXT i
3052 GOSUB 6020:RETURN                     [1829]
3060 FOR i=1 TO 2:PEN 2:LOCATE x,y: [7123]
PRINT" ":SOUND 1,222,1:y=y-1:LOCATE
 x,y:PRINT CHR$(248):NEXT i:GOSUB 3
0000
3061 FOR i=1 TO 2:PEN 2:LOCATE x,y: [5996]
PRINT" ":SOUND 1,222,1:y=y+1:LOCATE
 x,y:PRINT CHR$(248):NEXT i:RETURN
4000 IF x=21 AND y<>w THEN GOSUB 30 [2112]
000:x=22:LOCATE x-1,y:PRINT" "
4001 IF x=1 AND y<>w THEN x=2:LOCAT [2838]
E x-1,y:PRINT" "
4010 RETURN                                [555]
4020 IF x=19 AND y<>w THEN x=18:LOC [2488]
ATE x+1,y:PRINT" "
4021 IF x=40 AND y<>w THEN x=39:LOC [2731]
ATE x+1,y:PRINT" "
4029 RETURN                                [555]
4030 IF (x=19 OR x=21) AND y>3 THEN [1960]
 PEN 2:LOCATE 20,y:PRINT CHR$(204)
4039 RETURN                                [555]
5000 LOCATE x,y:PRINT" ":q=14:w=7   [1108]
5001 RETURN                                [555]
5010 RETURN                                [555]
5020 IF q=20 THEN PEN 2:LOCATE q,w: [1377]
PRINT CHR$(204)
5021 IF q<>20 THEN LOCATE q,w:PRINT [1911]
" "
5022 IF y=7 THEN q=14:w=7:o=1:et=4  [1806]
5023 IF y=11 THEN q=32:w=11:o=2:et= [1499]
3
5024 IF y=15 THEN q=3:w=15:o=1:et=2 [2126]
5025 IF y=19 THEN q=40:w=19:o=2:et= [1431]
1
5026 IF y=3 THEN q=14:w=7:o=1:GOSUB [2320]
 5001
```

```
5027 LOCATE q,w:PRINT" ":GOSUB 5001 [2791]
5030 RETURN [555]
6000 IF x<14 AND y=7 THEN GOSUB 630 [994]
0
6001 IF x<9 AND y=11 THEN GOSUB 630 [874]
0
6002 IF x<3 AND y=15 THEN GOSUB 630 [953]
0
6003 IF x=q AND y=w THEN SOUND 1,20 [1514]
0,3:GOSUB 6500
6010 RETURN [555]
6020 IF x>26 AND y=7 THEN GOSUB 630 [1202]
0
6021 IF x>32 AND y=11 THEN GOSUB 63 [1739]
00
6022 IF x>38 AND y=15 THEN GOSUB 63 [2111]
00
6023 IF x>22 AND y=3 THEN GOSUB 630 [1250]
0
6024 IF x=q AND y=w THEN SOUND 1,20 [1514]
0,3:GOSUB 6500
6030 RETURN [555]
6300 vie=vie-1:PEN 2:FOR i=y TO y+3 [16509]
:LOCATE x,i:PRINT CHR$(249):SOUND 1
,i+10,1:LOCATE x,i:PRINT" ":NEXT i:
LOCATE x,i:PRINT CHR$(255):y=i-1:FO
R u=1 TO y-1:LOCATE x,y:PRINT" ":GO
SUB 70:SOUND 1,y,1:y=y-1:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(249):NEXT u:LOCATE x,y:
PRINT" "
6301 GOSUB 37000 [955]
6302 FOR u=1 TO 500:NEXT u:LOCATE x [3567]
,i:PRINT" ":o=4
6303 IF q<>20 THEN LOCATE q,w:PRINT [1911]
" "
6304 IF q=20 THEN PEN 2:LOCATE q,w: [1377]
PRINT CHR$(204)
6305 LOCATE x,y:PRINT" " [747]
6310 RETURN [555]
6500 vie=vie-1:PEN 2:LOCATE x,y:PRI [1814]
NT CHR$(255)
6501 FOR u=1 TO 500:NEXT u [2464]
6502 IF x<>20 THEN LOCATE x,y:PRINT [1744]
" "
6503 IF x=20 THEN PEN 2:LOCATE x,y: [2143]
PRINT CHR$(204)
6504 GOSUB 37000 [955]
6505 GOSUB 30050 [1009]
6510 o=4:x=1 [857]
6600 RETURN [555]
7000 IF x=q AND y=w THEN SOUND 1,20 [1449]
0,3:GOSUB 6500:RETURN
7001 IF x<>q AND y<>w THEN GOSUB 50 [3258]
20
7010 RETURN [555]
7500 REM +++++++++++++++ [1274]
7501 REM + presentation + [2210]
7502 REM +++++++++++++++ [1274]
7503 SYMBOL AFTER 32 [1296]
7504 SYMBOL 33,0,0,0,0,0,120,70,99 [2358]
7505 SYMBOL 34,56,64,56,32,70,57,0, [2084]
0
7506 SYMBOL 35,0,0,0,1,3,6,14,30 [1949]
7507 SYMBOL 36,31,63,126,124,120,11 [1779]
2,96
7508 SYMBOL 37,192,0,1,2,30,158,79, [2347]
63
7509 SYMBOL 38,63,63,31,31,15,7,3,1 [1391]
7510 SYMBOL 39,3,0,7,2,0,0,0,0 [1574]
7511 SYMBOL 40,38,68,192,128,3,0,3, [1947]
3
7512 SYMBOL 41,0,0,0,7,8,18,20,32 [1663]
7513 SYMBOL 42,0,1,199,63,127,255,2 [2060]
55,255
7514 SYMBOL 43,255,253,241,246,248, [1608]
254,255,255
7515 SYMBOL 44,255,63,63,15,1,0,0,0 [1953]
7516 SYMBOL 45,0,48,72,135,1,158,79 [1831]
,15
7517 SYMBOL 46,207,143,7,7,3,2,3,2 [1974]
7518 SYMBOL 47,4,4,8,0,1,7,15,63 [2245]
7519 SYMBOL 48,255,255,255,255,252, [2832]
240,192,128
7520 SYMBOL 49,0,224,30,0,0,0,193,2 [1766]
55
7521 SYMBOL 50,255,255,255,255,255, [2168]
255,0,0
7522 SYMBOL 51,255,254,248,240,128, [2499]
0,0,0
7523 SYMBOL 52,0,0,0,0,0,192,240 [1968]
7524 SYMBOL 53,0,0,0,192,64,192,0,0 [2021]
7525 SYMBOL 54,192,64,192,0,0,0,0,0 [1768]
7526 SYMBOL 55,254,255,255,255,255, [2253]
63,143,119
7527 SYMBOL 56,1,1,3,7,15,63,255,25 [1730]
5
7528 SYMBOL 58,248,244,196,9,14,0,0 [2024]
,0
7529 SYMBOL 59,15,31,63,255,255,255 [2325]
,255,252
7530 SYMBOL 60,252,252,248,248,240, [2488]
224,192,128
7531 SYMBOL 61,0,0,128,192,224,240, [2264]
248,252
7532 SYMBOL 62,252,254,254,255,252, [2369]
240,1,3
7533 SYMBOL 63,1,0,3,249,125,127,12 [2094]
6,254
7534 MODE 1:BORDER 26:INK 0,26:PAPE [3763]
R 0:INK 1,6:INK 2,18,2:INK 3,0
7535 LOCATE 17,10:PEN 1:PRINT SPC(2 [2336]
);CHR$(41);CHR$(45);CHR$(52)
7536 LOCATE 17,11:PRINT SPC(1);CHR$ [3747]
(35);CHR$(40);CHR$(46);CHR$(55);CHR
```

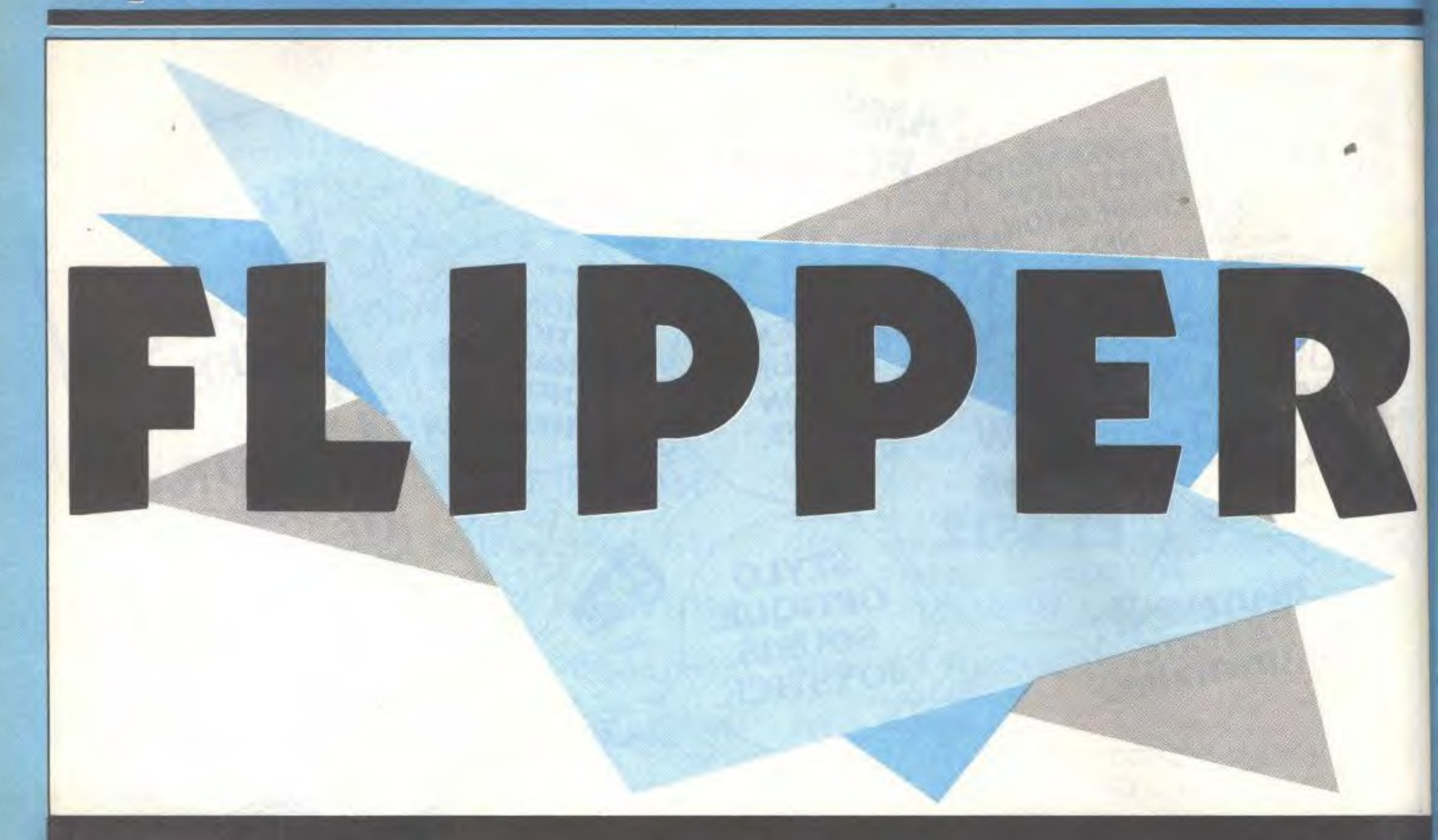


```
$(61)
7537 LOCATE 17,12:PRINT CHR$(33);CH [4433]
R$(36);CHR$(39);CHR$(47);CHR$(59);C
HR$(62);CHR$(53)
7538 LOCATE 17,13:PRINT CHR$(34);CH [5613]
R$(37);CHR$(42);CHR$(48);CHR$(58);C
HR$(63);CHR$(54)
7539 LOCATE 17,14:PRINT SPC(1);CHR$ [4472]
(38);CHR$(43);CHR$(49);CHR$(56);CHR
$(60)
7540 LOCATE 17,15:PRINT SPC(2);CHR$ [3216]
(44);CHR$(50);CHR$(51)
7541 LOCATE 15,17:PEN 2:PRINT"GHOST [2812]
BUSTERS"
7542 SYMBOL AFTER 32                [1296]
7550 RETURN                         [555]
8000 CLS:GOSUB 20000:INK 0,0:PAPER  [7083]
0:BORDER 0:PEN 2:LOCATE 15,1:PRINT"
GHOSTBUSTERS":INK 3,26:PEN 1:FOR u=
15 TO 26:LOCATE u,2:PRINT CHR$(225)
;:NEXT u
8001 LOCATE 5,4:PEN 3:PRINT"Notre a [11049]
mi VINKMAN est charge de":LOCATE 5,
6:PRINT"recuperer des disquettes qu
i sont":LOCATE 5,8:PRINT"gardees pa
r un fantomme:l'ENGLUEUR."
8002 LOCATE 5,10:PRINT"VINKMAN a un [17920]
 helico a sa ":LOCATE 5,12:PRINT"di
sposition.":LOCATE 5,14:PRINT"Une f
ois toutes les disquettes":LOCATE 5
,16:PRINT"recuperees notre heros do
it":LOCATE 5,18:PRINT"rejoindre son
 helico":LOCATE 5,20:PRINT"imperati
vement!"
8003 LOCATE 30,24:PEN 2:PRINT"<SPAC [1628]
E>"
8004 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 8010  [569]
8005 GOTO 8004                      [308]
8010 SYMBOL AFTER 32:CLS:PEN 3:PRIN [6610]
T"COMMANDES (";:PEN 1:PRINT"joystic
k";:PEN 3:PRINT" ou ";:PEN 1:PRINT"
fleches";:PEN 3:PRINT")"
8011 LOCATE 5,4:PEN 2:PRINT CHR$(24 [3846]
0);:PEN 3:PRINT" monter"
8012 LOCATE 5,6:PEN 2:PRINT CHR$(24 [4559]
1);:PEN 3:PRINT" descendre"
8013 LOCATE 5,8:PEN 2:PRINT CHR$(24 [3648]
2);:PEN 3:PRINT" gauche"
8014 LOCATE 5,10:PEN 2:PRINT CHR$(2 [3254]
43);:PEN 3:PRINT" droite"
8015 LOCATE 5,12:PEN 2:PRINT "fire" [5337]
;:PEN 1:PRINT" ou ";:PEN 2:PRINT"co
py";:PEN 3:PRINT" sauter"
8016 LOCATE 5,14:PEN 1:PRINT"(";:PE [10942]
N 2:PRINT "fire";:PEN 1:PRINT" ou "
;:PEN 2:PRINT"copy";:PEN 1:PRINT")
+ ";:PEN 2:PRINT CHR$(242);:PEN 3:P
RINT" sauter a gauche"
8017 LOCATE 5,16:PEN 1:PRINT"(";:PE [10806]
N 2:PRINT "fire";:PEN 1:PRINT" ou "
;:PEN 2:PRINT"copy";:PEN 1:PRINT")
+ ";:PEN 2:PRINT CHR$(243);:PEN 3:P
RINT" sauter a droite"
8018 LOCATE 30,25:PEN 2:PRINT"<SPAC [1679]
E>"
8019 IF INKEY(47)=0 THEN 1          [477]
8020 GOTO 8019                      [341]
10000 REM +++++++++++++             [1091]
10001 REM +   DECOR   +             [863]
10002 REM +++++++++++++             [1091]
10003 INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:INK  [5358]
1,6:INK 2,26:INK 3,18:c$=CHR$(202):
ec$=CHR$(204):d$=CHR$(203)
10004 FOR i=5 TO 20:LOCATE 20,i:PEN [3874]
 2:PRINT ec$:NEXT i
10005 FOR i=1 TO 40:LOCATE i,20:PEN [1916]
 1:PRINT c$;:NEXT i
10006 FOR i=3 TO 38:LOCATE i,16:PEN [2710]
 1:PRINT c$;:NEXT i
10007 FOR i=9 TO 32:LOCATE i,12:PEN [3371]
 1:PRINT c$;:NEXT i
10008 FOR i=14 TO 26:LOCATE i,8:PEN [2988]
 1:PRINT c$;:NEXT i
10009 FOR i=18 TO 22:LOCATE i,4:PEN [3385]
 1:PRINT c$;:NEXT i
10010 PEN 3:LOCATE 14,8:PRINT c$    [837]
10011 PEN 3:LOCATE 32,12:PRINT c$   [1513]
10012 PEN 3:LOCATE 3,16:PRINT c$    [1906]
10013 PEN 3:LOCATE 40,20:PRINT c$   [837]
10099 RETURN                        [555]
20000 SYMBOL AFTER 199              [1457]
20001 SYMBOL 200,255,1,15,16,17,15, [1665]
68,63
20002 SYMBOL 201,255,128,242,252,24 [2070]
0,224,128,248
20003 SYMBOL 202,251,0,223,0,251,0, [2141]
223,0
20004 SYMBOL 203,254,238,238,238,25 [2954]
4,238,254,254
20005 SYMBOL 204,126,66,126,66,126, [2273]
66,126,66
20006 SYMBOL 255,16,16,124,16,16,16 [2664]
,254,254
20007 SYMBOL 240,0,126,70,6,13,27,2 [2007]
7,24
20008 SYMBOL 241,0,255,252,196,200, [2315]
240,224,0
20009 SYMBOL 242,1,255,0,0,0,0,0,0  [1553]
20010 SYMBOL 243,0,24,36,102,102,10 [2226]
2,36,24
20011 SYMBOL 222,0,24,60,126,126,18 [2664]
9,153,66
20012 SYMBOL 223,0,0,0,102,0,0,0,0  [1685]
20013 SYMBOL 224,0,0,0,0,36,24,0,0  [1643]
```

```
20014 SYMBOL 225,255,0,255,0,255,0, [2181]
0,0
20099 RETURN                          [555]
30000 REM +++++++++                   [930]
30001 REM +  DISC +                   [624]
30002 REM +++++++++                   [930]
30003 IF x=6 AND y=17 AND b1=0 THEN [3310]
 b1=1:GOSUB 35000
30004 IF x=13 AND y=17 AND b2=0 THE [3307]
N b2=1:GOSUB 35000
30005 IF x=25 AND y=17 AND b3=0 THE [2093]
N b3=1:GOSUB 35000
30006 IF x=32 AND y=17 AND b4=0 THE [1728]
N b4=1:GOSUB 35000
30007 IF x=3 AND y=13 AND b5=0 THEN [2654]
 b5=1:GOSUB 35000
30008 IF x=11 AND y=13 AND b6=0 THE [1966]
N b6=1:GOSUB 35000
30009 IF x=21 AND y=5 AND b7=0 THEN [2317]
 b7=1:GOSUB 35000
30010 IF x=29 AND y=13 AND b8=0 THE [1789]
N b8=1:GOSUB 35000
30011 IF x=38 AND y=13 AND b9=0 THE [2207]
N b9=1:GOSUB 35000
30012 IF x=9 AND y=9 AND b10=0 THEN [2317]
 b10=1:GOSUB 35000
30013 IF x=17 AND y=9 AND b11=0 THE [2750]
N b11=1:GOSUB 35000
30014 IF x=28 AND y=9 AND b12=0 THE [1399]
N b12=1:GOSUB 35000
30015 IF x=14 AND y=5 AND b13=0 THE [1300]
N b13=1:GOSUB 35000
30017 IF x=26 AND y=5 AND b14=0 THE [3227]
N b14=1:GOSUB 35000
30018 IF (b1=1 AND b2=1 AND b3=1 AN [8707]
D b5=1 AND b6=1 AND b7=1 AND b8=1 A
ND b9=1 AND b10=1 AND b11=1 AND b12
=1 AND b13=1 AND b14=1) AND x=20 AN
D y=3 THEN LOCATE x,y:PRINT" ":SOUN
D 1,202,2:SOUND 1,102,2:SOUND 1,202
,2:o=4
30020 RETURN                          [555]
30050 IF b1=0 THEN PEN 2:LOCATE 6,1 [2936]
7 :PRINT d$
30051 IF b2=0 THEN PEN 2:LOCATE 13, [2381]
17 :PRINT d$
30052 IF b3=0 THEN PEN 2:LOCATE 25, [2731]
17 :PRINT d$
30053 IF b4=0 THEN PEN 2:LOCATE 32, [3334]
17 :PRINT d$
30054 IF b5=0 THEN PEN 2:LOCATE 3,1 [2610]
3 :PRINT d$
30055 IF b6=0 THEN PEN 2:LOCATE 11, [3781]
13 :PRINT d$
30056 IF b7=0 THEN PEN 2:LOCATE 21, [2083]
5 :PRINT d$
30057 IF b8=0 THEN PEN 2:LOCATE 29, [2002]
13 :PRINT d$
30058 IF b9=0 THEN PEN 2:LOCATE 38, [3103]
13 :PRINT d$
30059 IF b10=0 THEN PEN 2:LOCATE 9, [1387]
9 :PRINT d$
30060 IF b11=0 THEN PEN 2:LOCATE 17 [2133]
,9 :PRINT d$
30061 IF b12=0 THEN PEN 2:LOCATE 28 [2945]
,9 :PRINT d$
30062 IF b13=0 THEN PEN 2:LOCATE 14 [1789]
,5 :PRINT d$
30063 IF b14=0 THEN PEN 2:LOCATE 26 [2623]
,5 :PRINT d$
30099 RETURN                          [555]
30100 o=1:x=20:y=3:q=14:w=7:PEN 2:L [5866]
OCATE x,y:PRINT CHR$(248):RETURN
35000 sc=sc+10:SOUND 1,200,2:SOUND  [3293]
1,100,5:GOSUB 36000:RETURN
36000 PEN 2:LOCATE 6,21:PRINT"SCORE [2171]
:";sc
36001 PEN 2:LOCATE 17,21:PRINT"RECO [1841]
RD:";record
36020 RETURN                          [555]
37000 IF vie=3 THEN LOCATE 1,21:PEN [3223]
 2:PRINT CHR$(248);CHR$(248);CHR$(2
48)
37001 IF vie=2 THEN LOCATE 1,21:PEN [4365]
 2:PRINT CHR$(248);CHR$(248);CHR$(3
2)
37002 IF vie=1 THEN LOCATE 1,21:PEN [4024]
 2:PRINT CHR$(248);CHR$(32)
37003 IF vie<1 THEN LOCATE 1,21:PRI [6897]
NT" ":mus=250:FOR u=1 TO 100:mus=mu
s-2:SOUND 1,mus,1:NEXT u:FOR u=1 TO
 50:mus=mus+15:SOUND 1,mus,1:NEXT u
:res=1
37010 RETURN                          [555]
40000 PEN 3:LOCATE x,y:PRINT" ":LOC [3805]
ATE 1,23:PRINT"ON REJOUE (Oui/Non)?
"
40001 IF INKEY(34)=0 THEN 50000      [615]
40002 IF INKEY(46)=0 THEN CLS:LOCAT [2137]
E 15,12:PEN 2:PRINT"GAME OVER":END
40003 GOTO 40001                      [641]
50000 res=0                           [646]
50001 IF sc>record THEN record=sc     [850]
50002 sc=0                            [288]
50003 LOCATE 1,23:PRINT"             [2867]
                                   ";
50004 GOTO 100                        [417]
60000 PEN 3:LOCATE e,r:PRINT CHR$(2 [8573]
22)CHR$(13):PEN 1:LOCATE e,r:PRINT
CHR$(22)CHR$(1)CHR$(223)CHR$(13):PE
N 2:LOCATE e,r:PRINT CHR$(22)CHR$(1
)CHR$(224)CHR$(13):RETURN
60100 PRINT a$:PRINT CHR$(32)CHR$(3 [3856]
2)CHR$(22)CHR$(0):RETURN
```



L'ENVIRONNEMENT DU CPC.
LES DERNIERS UTILITAIRES PROFESSIONNELS.
AMSTRAD PC 1512
SYNTHETISEURS MUSICAL ET DE PAROLES.
LONDRES
TOUS LES NOUVEAUX JEUX 87.
MODEM DE COMMUNICATION SOFT.
DEMONSTRATION PERMANENTE, RENSEIGNEMENTS.
PCW 8256 ET 8512
TRAITEMENT DE TEXTE ET UTILITAIRE.
STYLO OPTIQUE, SOURIS. JOYSTICK.
FETEZ LA NOUVELLE ANNEE A L'AMSTRAD SHOW DE LONDRES.
VISITEZ
AMSTRAD COMPUTER SHOW
NOVOTEL HAMMERSMITH
OUVERTURE :
VENDREDI 9 DE 10H A 18H
SAMEDI 10 DE 10H A 18H
DIMANCHE DE 10H A 16H.
VENDREDI, SAMEDI, DIMANCHE
DU 9 AU 11 JANVIER 1987.
Tél. 19-44-61.48.72.036
RENSEIGNEMENTS A AMSTRAD SHOW, EUROPA HOUSE,
68 CHESTER ROAD, HAZEL GROVE, STOCKPORT SK7 5NY.



Très simple ce petit programme d'adresse aux "accros" du billard électronique : en effet, il vous propose de vous entraîner au flipper.
Au départ de la partie, vous disposez de trois billes, mais avec un peu d'habileté, vous pourrez en gagner d'autres : il suffit que le score dépasse 500, puis 1000, 2000, 4000, 8000 etc... Pour corser un peu le tout, certains obstacles apparaissent et disparaissent périodiquement. Sachez encore que le couloir qui rapporte le plus de points (difficile à avoir) se situe en haut à droite (sauf pendant le lancement de la bille). Le couloir de gauche, pour sa part, multiplie tous vos gains par deux durant un certain laps de temps (le "tableau de bord" se mettra alors à clignoter). A vous maintenant d'établir de bons scores !
Utilisez les touches ← et → pour renvoyer la bille. La touche "Enter" effectue la mise en jeu.

Philippe Pédard

```
10 SPEED INK 5,5                        [1292]
20 DIM f(20,26):ms=200:n$="PHILIPPE [2678]
":mu=1
30 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 158,&0,&0 [2988]
,&0,&0,&0,&78+&6,&18,&18
40 SYMBOL 157,&0,&20,&20,&80+&60,&8 [2781]
0+&60,&20,&20,&0
50 SYMBOL 155,&18,&18,&78+&6        [2262]
60 MODE 1                           [506]
70 ba=4:sc=0:t=0:se=500:vic=0       [1211]
80 c=18:l=23:so=0:d=0:g=0:ba=ba-1:I [3151]
F ba=0 THEN 1580
90 FOR q=3 TO 18:LOCATE q,4:PRINT C [4950]
HR$(143):f(q,4)=143:NEXT
100 FOR q=5 TO 24:LOCATE 2,q:PRINT  [5423]
CHR$(143):f(2,q)=143:LOCATE 19,q:PR
INT CHR$(143):f(19,q)=143:NEXT
110 FOR q=2 TO 19:LOCATE q,25:PRINT [2997]
CHR$(131):f(q,25)=131:NEXT
120 FOR q=1 TO 77                   [846]
130 READ k,km,ch                    [829]
140 LOCATE k,km:PRINT CHR$(ch)      [1707]
150 f(k,km)=ch                      [587]
160 NEXT                            [350]
170 DATA 2,4,214,19,4,215,3,5,212,1 [11792]
8,5,213,5,6,214,6,6,143,8,6,214,9,6
,143,11,6,214,12,6,143,14,6,215,16,
6,213,17,6,215,5,7,143,6,7,212,8,7,
143,9,7,212,11,7,143,12,7,212,14,7,
213,15,7,215,17,7,143,3,8,215,8,8,1
55,11,8,155,15,8,155,17,8,143
180 DATA 3,9,143,13,9,158,17,9,143, [8212]
3,10,212,5,10,214,6,10,212,12,10,21
4,13,10,143,17,10,143,5,11,143,7,11
,214,12,11,143,13,11,212,17,11,143,
```



```
5,12,143,7,12,143,12,12,155,5,13,21
3,7,13,212,17,13,143
190 DATA 4,14,215,10,14,231,16,14,2 [11212]
14,17,14,143,4,15,212,13,15,231,16,
15,213,17,15,143,17,16,143,3,17,215
,8,17,231,17,17,143,3,18,212,12,18,
231,17,18,143,17,19,143,17,20,143,1
5,21,214,17,21,143,4,22,215,17,22,1
43,4,23,143,5,23,144,15,23,144
200 DATA 3,24,158,4,24,143,5,24,143 [3202]
,17,24,143,18,24,158,16,24,214
210 RESTORE                          [621]
220 f(4,23)=215                      [622]
230 GOSUB 790:GOSUB 820:DI:LOCATE 1 [2529]
8,23:PRINT "o"
240 WINDOW#1,3,18,1,3:PAPER#1,2:PEN [8938]
#1,3:CLS#1:LOCATE#1,2,1:PRINT#1,"RE
CORD:";ms:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"SCO
RE :";sc:LOCATE#1,2,3:PRINT#1,"BALL
ES:";ba
250 IF vic=0 THEN LOCATE 20+(20-LEN [7557]
(n$))/2,15:PRINT n$:LOCATE 21,17:PR
INT "Detient le record !"
260 WINDOW#2,22,40,5,10             [1379]
270 PRINT#2,"Appuyez sur ";CHR$(240 [1860]
)
280 IF INKEY(0)<>0 THEN 280          [901]
285 EI                               [86]
290 ac=0:al=-1:CLS#2:IF t=-1 THEN D [7359]
I:LOCATE 18,12:PRINT CHR$(213):f(18
,12)=213:EI:AFTER 100,0 GOSUB 1410
300 IF t=0 THEN AFTER 200,0 GOSUB 3 [4108]
20:DI:LOCATE 18,12:PRINT " ":EI
310 GOTO 330                         [506]
320 ON INT(RND*4)+1 GOSUB 1410,1450 [1982]
,1480,1520:RETURN
330 ac1=ac:al1=al:c1=c:l1=l          [881]
340 f=f(c+ac,l+al):ON ac+2 GOTO 850 [2516]
,860,870
350 c=c+ac1:l=l+al1                 [1696]
360 CALL &BD19                       [352]
370 DI:LOCATE c1,l1:PRINT " ":EI    [1456]
380 c=c+ac:l=l+al                   [1021]
390 DI:LOCATE c,l:PRINT "o":EI      [1548]
400 IF c=18 AND l=23 THEN ba=ba+1:E [6411]
NT 2,100,-10,10:SOUND 1,100,40,7,0,
2:pr=11:GOSUB 1670:GOTO 1570
410 IF f<>231 THEN 450              [1039]
420 ac=-1+INT(RND*3):al=-1+INT(RND* [2815]
3):IF ac=0 AND al=0 THEN 420
430 pr=5:GOSUB 1660                  [810]
440 DI:LOCATE c,l:PRINT CHR$(231):c [2668]
=c+ac:l=l+al:EI
450 IF so=1 THEN 480                [1152]
460 IF c<>15 THEN 480                [807]
470 so=1:DI:LOCATE 18,12:PRINT CHR$ [3107]
(214):f(18,12)=214:EI
480 IF c=3 AND l>12 AND l<17 THEN E [9289]
NT 3,150,-50,10:SOUND 1,250,30,7,0,
3:AFTER 450,1 GOSUB 1730:mu=2:INK 3
,24,6:ac=0:pr=30:GOSUB 1670:IF al=0
 THEN al=1:GOTO 550 ELSE 550
490 IF c=3 AND l=21 AND al<>-1 THEN [2651]
 ac=0:al=1:GOTO 550
500 IF c=18 AND l<10 AND so=1 THEN  [6276]
INK 1,24,6:ENT 3,100,-50,3:SOUND 1,
600,20,7,0,3:pr=50:GOSUB 1670
510 IF l=24 THEN 1560                [291]
520 IF c=6 AND l=14 AND al<>0 THEN  [7311]
ENT 3,200,-60,10:SOUND 1,300,40,7,0
,3:pr=20:GOSUB 1670:IF al=-1 THEN a
c=0:al=-1:GOTO 550
530 IF c=16 AND l>18 AND al=1 THEN  [2079]
ac=0:GOTO 550
540 IF al=1 AND ((c=10 AND l=8) OR  [5299]
(c=14 AND l=12)) THEN DI:LOCATE c,l
:PRINT " ":l=l+1:LOCATE c,l:PRINT "
o":EI
550 IF INKEY(8)=0 THEN IF g=0 THEN  [3840]
GOSUB 670 ELSE 560 ELSE IF g=1 THEN
 GOSUB 790
560 IF INKEY(1)=0 THEN IF d=0 THEN  [4604]
GOSUB 730 ELSE 570 ELSE IF d=1 THEN
 GOSUB 820
570 IF c=10 AND (l=22 OR ac=0) THEN [1459]
 al=1:ac=0:GOTO 650
580 IF l<20 OR c<5 OR c>14 THEN 650 [1972]
590 IF l=20 THEN 630                [4491]
600 IF c>10 THEN 630                 [940]
610 IF g=0 AND l=22 THEN al=0:GOTO  [2817]
650
620 IF g=1 THEN IF (l=21 AND c>5) O [6348]
R (l=22 AND c<7) THEN ac=-1+INT(RND
*2):al=-1:GOTO 650 ELSE IF l=20 THE
N ac=0:al=1:GOTO 650
630 IF d=0 AND l=22 THEN al=0:GOTO  [2064]
650
640 IF d=1 THEN IF (l=21 AND c>12)  [3096]
OR (l=20 AND (c>11 AND c<15)) THEN
ac=INT(RND*2):al=-1
650 REM                              [272]
660 GOTO 330                         [506]
670 IF c<10 AND c>5 AND l=22 THEN 6 [1530]
80 ELSE 700
680 DI:LOCATE c,l:PRINT " ":EI:IF a [2405]
c=0 THEN ac=-1+INT(RND*2)
690 al=-1:c=c+ac:l=l+al             [1574]
700 DI:PLOT 68,45,0:DRAW 68,35:DRAW [6222]
 140,35:DRAW 140,45:DRAW 68,45:PLOT
 65,43,1:DRAW 72,35:DRAW 135,64:DRA
W 127,72:DRAW 65,43:EI
710 g=1                              [431]
720 RETURN                           [555]
730 IF c>10 AND c<15 AND (l=22 OR l [4019]
```

```
=21) THEN 740 ELSE 760
740 DI:LOCATE c,l:PRINT " ":EI:IF a [3674]
c=0 AND c<>14 THEN ac=INT(RND*2) EL
SE IF c=14 THEN ac=0
750 al=-1:c=c+ac:l=l+al             [1574]
760 DI:PLOT 235,35,0:DRAW 235,45:DR [6109]
AW 163,45:DRAW 163,35:DRAW 235,35:P
LOT 234,35,1:DRAW 238,43:DRAW 180,7
2:DRAW 172,64:DRAW 233,33:EI
770 d=1                             [339]
780 RETURN                          [555]
790 DI:PLOT 65,43,0:DRAW 72,35:DRAW [6799]
 135,64:DRAW 127,72:DRAW 65,43:PLOT
 68,45,1:DRAW 68,35:DRAW 140,35:DRA
W 140,45:DRAW 68,45:EI
800 g=0                             [428]
810 RETURN                          [555]
820 DI:PLOT 234,35,0:DRAW 238,43:DR [6874]
AW 180,72:DRAW 172,64:DRAW 233,33:P
LOT 235,35,1:DRAW 235,45:DRAW 163,4
5:DRAW 163,35:DRAW 235,35:EI
830 d=0                             [336]
840 RETURN                          [555]
850 ON al+2 GOTO 880,950,1020       [1393]
860 ON al+2 GOTO 1080,1080,1130     [1381]
870 ON al+2 GOTO 1190,1260,1320     [1797]
880 IF f=143 THEN IF c=3 THEN ac=-( [4480]
l=19 OR l=6):al=-1:GOTO 370 ELSE ac
=(l=5):al=1:GOTO 370
890 IF f=214 OR f=215 THEN ac=INT(R [1910]
ND*2):al=-1:GOTO 370
900 IF f=212 THEN ac=1:al=1:GOTO 35 [1849]
0
910 IF f=155 THEN ac=-1+INT(RND*2): [4306]
al=1:pr=5:GOSUB 1660:GOTO 370
920 IF f=158 THEN ac=-1+INT(RND*2): [4520]
al=-1+INT(RND*2):IF ac=0 AND al=0 T
HEN al=-1:GOTO 350 ELSE 350
930 IF f=215 THEN ac=0:al=-1:GOTO 3 [1516]
70
940 GOTO 370                        [466]
950 IF f=143 OR f=214 THEN ac=1:al= [5844]
INT(RND*2):IF l=13 OR l=9 OR c=6 TH
EN al=1:ac=0:GOTO 370 ELSE 370
960 IF f=215 THEN ac=0:al=-1:GOTO 3 [1504]
50
970 IF f=212 THEN ac=0:al=1:GOTO 35 [3333]
0
980 IF f=155 THEN ac=-1+INT(RND*2): [4310]
al=1:pr=5:GOSUB 1660:GOTO 350
990 IF f=158 THEN ac=-1+INT(RND*3): [2500]
al=-1:pr=10:GOSUB 1660:GOTO 350
1000 IF c>10 AND l=22 AND d=1 THEN  [2750]
GOSUB 1550:ac=1:al=0:GOTO 370
1010 GOTO 370                       [466]
1020 IF f=143 OR f=212 THEN ac=0:al [3452]
=1:GOTO 370
1030 IF f=215 THEN ac=1:al=-1:GOTO  [1263]
350
1040 IF f=214 THEN ac=-1+2*(INT(RND [3282]
*2)):al=0:IF c=16 THEN ac=0:GOTO 37
0 ELSE 350
1050 IF f=158 THEN ac=-1+INT(RND*3) [5346]
:al=-1+INT(RND*2):pr=10:GOSUB 1660:
IF ac=0 AND al=0 THEN al=-1:GOTO 35
0 ELSE 350
1060 IF f=213 THEN ac=1:al=1:GOTO 3 [1449]
50
1070 GOTO 370                       [466]
1080 IF f=143 THEN IF l=5 AND c>4 A [8953]
ND c<14 THEN ac=-1+INT(RND*3):IF ac
=0 THEN al=1:GOTO 370 ELSE al=0:GOT
O 370 ELSE ac=1+2*(c=14 AND f(13,5)
=0):al=0:GOTO 370
1090 IF f=212 THEN ac=1:al=0:GOTO 3 [2078]
50
1100 IF f=213 THEN ac=-1:al=0:GOTO  [1355]
350
1110 IF f=155 THEN ac=-1+INT(RND*3) [7282]
:pr=5:GOSUB 1660:IF ac=0 THEN al=1:
GOTO 350 ELSE al=INT(RND*2):GOTO 35
0
1120 GOTO 370                       [466]
1130 IF f=214 THEN ac=-1:al=0:GOTO  [1618]
350
1140 IF f=215 THEN ac=1:al=0:GOTO 3 [1355]
50
1150 IF f=212 THEN ac=-1+INT(RND*3) [2877]
:al=-1:GOTO 350
1160 IF f=158 THEN pr=10:GOSUB 1660 [10168
:IF c=13 THEN ac=-1+INT(RND*3):IF a
c=0 THEN al=-1:GOTO 350 ELSE al=0:G
OTO 350 ELSE ENT 3,200,-10,10:SOUND
 1,100,40,7,0,3:ac=0:al=-1:pr=13:GO
SUB 1670:GOTO 350
1170 IF f=144 THEN ac=INT(RND*2):al [2555]
=-1:GOTO 350
1180 GOTO 370                       [466]
1190 IF f=143 THEN IF c=4 THEN ac=0 [5464]
:al=1:GOTO 370 ELSE IF c=16 AND l<1
1 THEN ac=0:al=-1:GOTO 370 ELSE ac=
-1:al=-1:GOTO 370
1200 IF f=213 THEN ac=-1:al=1:GOTO  [1808]
350
1210 IF f=214 THEN ac=-1+INT(RND*2) [2584]
:al=-1:GOTO 350
1220 IF f=215 THEN al=(c=3 OR c=13) [4765]
:IF al=-1 THEN ac=0:GOTO 370 ELSE a
c=-1:GOTO 350
1230 IF f=212 THEN ac=INT(RND*2):IF [4030]
 ac=0 THEN al=1:GOTO 370 ELSE al=0:
GOTO 370
1240 IF f=155 THEN pr=5:GOSUB 1660: [5365]
ac=INT(RND*2):IF ac=0 THEN al=1:GOT
```



```
0 370 ELSE al=0:GOTO 370
1250 GOTO 370                          [466]
1260 IF f=143 THEN IF c=18 THEN al= [7609]
1:ac=0:GOTO 370 ELSE IF 1<>13 AND 1
<>19 THEN ac=-1+INT(RND*2):al=1:GOT
O 370 ELSE ac=-1:al=INT(RND*2):GOTO
 370
1270 IF f=212 THEN ac=-1:al=0:GOTO  [2126]
350
1280 IF f=214 OR f=158 THEN ac=0:al [2127]
=-1:GOTO 350
1290 IF f=213 THEN ac=0:al=1:GOTO 3 [1596]
50
1300 IF f=155 THEN ac=INT(RND*2):al [3293]
=1:pr=5:GOSUB 1660:GOTO 350
1310 GOTO 370                          [466]
1320 IF f=143 THEN ac=-1+INT(RND*2) [4543]
:al=1:IF c=12 THEN al=0:ac=-1:GOTO
370 ELSE 370
1330 IF f=214 THEN ac=-1:al=-1:GOTO [913]
 350
1340 IF f=215 THEN ac=INT(RND*2):IF [2328]
 ac=0 THEN al=1:GOTO 350 ELSE al=0:
GOTO 350
1350 IF f=212 THEN ac=INT(RND*2):IF [4642]
 ac=0 THEN al=-1:GOTO 350 ELSE al=0
:GOTO 350
1360 IF f=155 THEN ac=-1+INT(RND*2) [4306]
:al=1:pr=5:GOSUB 1660:GOTO 370
1370 IF f=213 THEN ac=-1+INT(RND*2) [1927]
:al=1:GOTO 350
1380 IF f=158 THEN ac=-1+INT(RND*3) [4170]
:pr=10:GOSUB 1660:IF ac=0 THEN al=-
1:GOTO 350 ELSE al=0:GOTO 350
1390  IF f=144 THEN ac=1:al=0:GOTO  [3131]
370
1400 GOTO 370                          [466]
1410 REM 0                             [368]
1420 GOSUB 1510:AFTER 300,0 GOSUB 1 [1563]
450
1430 DI:LOCATE 16,23:PRINT CHR$(215 [8325]
):f(16,23)=215:LOCATE 17,22:PRINT C
HR$(209):f(17,22)=0:LOCATE 9,10:PRI
NT CHR$(231):f(9,10)=231:EI:RETURN
1440 DI:LOCATE 16,23:PRINT " ":f(16 [6487]
,23)=0:LOCATE 17,22:PRINT CHR$(143)
:f(17,22)=143:LOCATE 9,10:PRINT " "
:f(9,10)=0:EI:RETURN
1450 AFTER 300,0 GOSUB 1520:GOSUB 1 [1694]
440
1460 DI:LOCATE 7,5:PRINT CHR$(212): [2906]
f(7,5)=212:EI:RETURN
1470 DI:LOCATE 7,5:PRINT " ":f(7,5) [1761]
=0:EI:RETURN
1480 REM 2                             [374]
1490 AFTER 300,0 GOSUB 1410:GOSUB 1 [1691]
550
1500 DI:LOCATE 16,20:PRINT CHR$(214 [10559]
):f(16,20)=214:LOCATE 16,21:PRINT C
HR$(143):f(16,21)=214:LOCATE 16,22:
PRINT CHR$(213):f(16,22)=213:LOCATE
 13,5:PRINT CHR$(212):f(13,5)=212:E
I:RETURN
1510 DI:FOR x=20 TO 22:LOCATE 16,x: [6095]
PRINT " ":f(16,x)=0:NEXT:LOCATE 13,
5:PRINT " ":f(13,5)=0:EI:RETURN
1520 REM 3                             [377]
1530 AFTER 300,0 GOSUB 1480:GOSUB 1 [2011]
470:GOSUB 1440
1540 DI:LOCATE 10,5:PRINT CHR$(212) [4406]
:f(10,5)=212:LOCATE 16,22:PRINT CHR
$(214):f(16,22)=214:EI:RETURN
1550 DI:LOCATE 10,5:PRINT " ":f(10, [4344]
5)=0:LOCATE 16,22:PRINT " ":f(16,22
)=0:EI:RETURN
1560 SOUND 1,638,10,7:SOUND 1,758,1 [2344]
0,7:SOUND 1,956,30,7
1570 DI:LOCATE c,1:PRINT " ":GOSUB  [8832]
1440:GOSUB 1470:GOSUB 1510:GOSUB 15
50:DI:LOCATE 16,5:PRINT " ":LOCATE
17,12:PRINT " ":f(16,5)=0:f(17,12)=
0:EI:t=(t=0):GOTO 80
1580 ENT 2,200,20,5:SOUND 1,200,100 [2252]
,7,0,2
1590 DI:PEN 0:LOCATE 22,20:PRINT RE [3156]
MAIN(0):PEN 1::EI:CLS
1600 LOCATE 5,5:PRINT "SCORE :";sc  [1151]
1610 IF sc>ms THEN LOCATE 1,10:PRIN [13537]
T "Vous avez battu le precedent rec
ord qui etait de";ms;"points.":PRIN
T:PRINT "Entrez votre nom S.V.P.":P
RINT:INPUT n$:n$=UPPER$(LEFT$(n$,20
))
1620 ms=MAX(ms,sc)                     [584]
1630 LOCATE 1,25:PRINT "Appuyez sur [3608]
 R pour rejouer"
1640 IF UPPER$(INKEY$)<>"R" THEN 16 [1477]
40
1650 CLS:GOTO 70                       [998]
1660 ENT 2,100,-40,2:SOUND 1,100+IN [3129]
T(RND*300),10,7,0,2
1670 sc=sc+pr*mu                       [682]
1680 DI:LOCATE#1,9,2:PRINT#1,sc:EI  [2613]
1690 IF sc>=se THEN ENT 1,200,-20,3 [5179]
,200,20,3:SOUND 2,200,31,7,0,1:ba=b
a+1:LOCATE#1,10,3:PRINT#1,ba:se=2*s
e
1700 IF vic=1 THEN 1720                [703]
1710 IF sc>ms THEN LOCATE 20,15:PRI [4327]
NT "    VOUS detenez    ":LOCATE 20
,17:PRINT "      le record !     ":vi
c=1
1720 INK 1,24:RETURN                   [688]
1730 mu=1:INK 3,6:RETURN               [1764]
```

REFUSNIK

Ce petit programme utilitaire est tout-à-fait étonnant... Il va vous permettre d'utiliser douze nouvelles commandes à incorporer dans vos programmes basic ; faire tourner des lettres sur elles-mêmes, écrire vos titres en relief, modifier les vitesses d'affichage etc... A saisir et à utiliser absolument (NDLR).

Chargement de la routine en langage machine

Tapez et sauvegardez le programme "Chargeur". Ceci fait, lorsque vous effectuerez un RUN, il va créer le programme binaire "REFUSNIK.BIN" sur la disquette (veillez donc avant le RUN à avoir une disquette formatée dans le lecteur). C'est ce programme principal qui contient les routines en langage machine lesquelles gèrent les nouvelles instructions.

L'adresse d'implantation est 36900, la longueur du fichier binaire de 1625 octets. Pour disposer des commandes de "REFUSNIK", il vous faudra donc incorporer au début de vos programmes un petit chargeur basic de la forme :
MEMORY 36899 : LOAD "REFUSNIK.BIN": CALL 37556

Pour tester la puissance de cet utilitaire, il suffit de saisir le programme de démonstration et de le sauvegarder sous le nom de "Démon.bas". Une fois sauvegardé, faites RUN. Les commandes et exemples sont expliqués dans la démonstration ; toutefois, voici un résumé des différentes nouvelles commandes :

| RELIEF, <style d'écriture (1 à 6)>, < chaine alpha.>.
| TELEX, <chaine alphanum.>
|ROTATINO, < chaine alphanum.>
|SON, <période du ton>, <période du bruit>.
| VITES, <vitesse d'affichage>.
| FAST, <écriture en mode 1 ou 2>.
| SLOW
| PENG, <couleur de l'encre graphique>.
| PAPER, <couleur du fond graphique>.
| WINDOW, < numéros du canal>, <gauche>, <droit>, <haut>, <bas>, < chaine alphanum.(facultatif)>
| DESK, <décor 1>, <décor 2>
| SUPER, < chaine alphanum.>

Attention les yeux ! Tout vous devient permis, vos programmes prennent un "look" professionnel...

Nota : | s'obtient par shift et @

Pascal LESENNE

```
10 SYMBOL 255,112,176,54,123,50,124 [2723]
,55,98
20 SYMBOL 254,12,4,48,28,24,24,56,1 [2137]
2
30 SYMBOL 253,48,24,13,22,54,54,54, [2149]
92
40 SYMBOL 252,39,78,218,218,210,227 [2671]
,126,60
50 SYMBOL 251,69,62,30,6,62,102,127 [1991]
,50
60 SYMBOL 250,22,59,27,27,27,30,24, [2414]
40
70 SYMBOL 249,8,24,62,24,24,24,58,1 [2199]
2
80 SYMBOL 248,103,102,54,30,54,102, [2043]
103
90 SYMBOL 247,254,140,44,60,44,140, [2356]
254
100 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 0,10:I [3367]
NK 1,26:BORDER 10
110 PRINT " CHARGEUR DE R"+CHR$(247 [2946]
)+"FUSNI"+CHR$(248):PRINT
120 PRINT "       VERSION 2.986"       [1722]
130 PRINT:PRINT STRING$(19,32)+"CRE [7389]
ATION DU "+CHR$(252)CHR$(251)CHR$(2
50)CHR$(249)" "CHR$(255)CHR$(254)CH
R$(253)CHR$(253)
140 V=1:I=200:VL=0                   [1173]
150 FOR T=36900 TO 38526:READ A$:A= [3380]
VAL("&"+A$):VL=VL+A:POKE T,A
160 V=V+1:IF V=80 THEN I=I+10:V=0:R [10726]
EAD A$:IF A$<>HEX$(VL) THEN PRINT "
ERREUR EN LIGNE ";I:END ELSE VL=0:P
RINT "LIGNE";I ;"CORRECTE":PRINT
170 NEXT                             [350]
180 I=I+10:READ A$:IF A$<>HEX$(VL)  [8507]
THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE ";I:END
 ELSE VL=0:PRINT "LIGNE";I ;"CORREC
TE"
190 SAVE"REFUSNIK",B,36900,1625     [2133]
200                                  [1671]
    *******************************
**********

210 DATA CD,CC,BB,CD,CC,BB,CD,CC,BB [12324]
,C9,F5,CD,1A,BC,F1,E5,16,0,5F,CB,23
,CB,12,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,CB,2
3,CB,12,21,7B,96,19,EB,E1,1,FF,7,CD
,70,90,9,CD,70,90,9,CD,70,90,9,CD,7
0,90,9,CD,70,90,9,CD,70,90,9,CD,70,
90,9,CD,70,90,C9,1A,77,13,2806
220 DATA 23,1A,77,13,C9,11,7C,96,3E [12157]
,0,6,FF,C5,F5,CD,8D,90,F1,C1,3C,10,
F6,CD,8D,90,C9,D5,CD,A5,BB,6,4,CD,6
,B9,D1,F5,EB,6,8,1A,77,ED,6F,2B,77,
23,23,23,13,10,F4,EB,F1,CD,C,B9,C9,
F5,CD,78,BB,2D,25,25,CD,1A,BC,F1,E5
,CD,A5,BB,EB,6,4,E1,CD,6,B9,2952
```



```
230 DATA F5,1A,77,1,0,8,9,13,1A,77, [13140]
9,13,1A,77,9,13,1A,77,9,13,1A,77,9,
13,1A,77,9,13,1A,77,9,13,1A,77,F1,C
D,C,B9,C9,32,EE,91,3E,20,CD,5A,BB,3
E,8,CD,5A,BB,3A,EE,91,32,EE,91,CD,4
6,91,FD,21,67,91,6,F,C5,3E,FF,CD,A5
,BB,44,4D,FD,5E,0,3E,9,1D4A
240 DATA BB,28,D,16,0,21,5E,91,19,7 [12464]
E,2,FD,23,3,18,EB,FD,23,CD,78,BB,3E
,FF,CD,5A,BB,CD,75,BB,C1,3A,F0,91,3
D,CD,24,90,0,FE,0,20,F7,10,C7,3A,EE
,91,CD,5A,BB,C9,F5,CD,A5,BB,F1,6,4,
CD,6,B9,F5,11,5F,91,1,8,0,ED,B0,F1,
CD,C,B9,C9,0,0,0,0,0,252C
250 DATA 0,0,0,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, [7170]
0,1,2,4,5,7,8,0,9,0,0,1,3,5,7,0,0,9
,0,0,0,3,6,0,0,0,9,0,0,0,6,3,0,0,0,
9,0,0,7,5,3,1,0,0,9,0,8,7,5,4,2,1,0
,9,8,7,6,5,4,3,2,1,9,0,8,7,5,10C
260 DATA 4,2,1,0,9,0,0,7,5,3,1,0,0, [8289]
9,0,0,0,6,3,0,0,0,9,0,0,0,3,6,0,0,0
,9,0,0,1,3,5,7,0,0,9,0,1,2,4,5,7,8,
0,9,1,2,3,4,5,6,7,8,9,52,0,5,0,F5,2
1,8,92,CD,AA,BC,F1,CD,5A,BB,2A,EF,9
1,2B,7C,B5,ACA
270 DATA FE,0,20,F9,C9,2,0,0,40,0,0 [10470]
,F,1,0,0,0,0,3A,11,92,FE,0,C0,3E,1,
32,11,92,2A,D4,BD,22,12,92,21,2E,90
,22,D4,BD,CD,78,90,C9,3A,11,92,FE,1
,C0,3E,0,32,11,92,2A,12,92,22,D4,BD
,C9,3A,11,92,FE,0,C0,3E,1,32,11,92,
2A,D4,BD,22,12,92,21,1BDC
280 DATA AD,90,22,D4,BD,C9,DD,66,1, [14693]
DD,6E,0,46,23,5E,23,56,EB,7E,23,C5,
E5,CD,EA,90,E1,C1,10,F5,C9,DD,66,1,
DD,6E,0,46,23,5E,23,56,EB,7E,23,C5,
E5,CD,F1,91,E1,C1,10,F5,C9,7B,FE,0,
28,A1,FE,1,28,82,FE,2,28,AB,C9,53,1
E,0,ED,53,EF,91,C9,FE,2,C0,DD,2A57
290 DATA 6E,2,DD,66,3,22,B,92,7B,32 [13090]
,D,92,C9,B0,92,BE,92,1,BE,92,21,B0,
92,CD,D1,BC,C9,E4,92,C3,89,92,C3,2F
,92,C3,59,92,C3,71,92,C3,97,92,C3,9
F,92,C3,21,93,C3,3B,93,C3,B6,94,C3,
BB,94,C3,C9,94,C3,58,96,46,41,53,D4
,53,4C,4F,D7,52,4F,54,41,54,49,4F,2
9AC
300 DATA CE,54,45,4C,45,D8,56,49,54 [11714]
,45,D3,53,4F,CE,53,55,50,45,D2,52,4
5,4C,49,45,C6,50,45,4E,C7,50,41,50,
45,52,C7,57,49,4E,44,4F,D7,44,45,53
,CB,0,DD,66,1,DD,6E,0,46,23,5E,23,5
6,EB,7E,23,C5,E5,CD,86,94,E1,C1,10,
F5,C3,7E,93,DD,7E,2,21,E1,93,FE,2,2
3D2
310 DATA 20,3,21,EA,93,FE,3,20,3,21 [12169]
,FB,93,FE,4,20,3,21,FE,93,FE,5,20,3
,21,3,94,FE,6,20,3,21,8,94,22,D,94,
DD,66,1,DD,6E,0,46,23,5E,23,56,EB,7
E,23,C5,E5,CD,88,93,E1,C1,10,F5,11,
0,0,21,0,0,CD,C9,BB,C9,32,EE,91,3E,
1,CD,9F,BB,3E,3,CD,1FF5
320 DATA 59,BC,CD,32,94,CD,C9,BB,FD [12184]
,2A,D,94,FD,46,FF,FD,5E,0,FD,6E,1,1
6,0,26,0,3A,C,94,FD,23,FD,23,FE,0,C
C,DB,93,FE,1,CC,DD,93,C5,CD,C0,BB,3
A,EE,91,CD,FC,BB,C1,10,D8,3A,EE,91,
CD,5A,BB,3E,0,CD,9F,BB,3E,0,CD,59,B
C,C9,CB,23,CB,23,C9,4,1,4,2A1D
330 DATA 1,0,0,2,2,2,8,0,4,0,2,0,0, [9802]
1,4,1,0,2,4,2,2,2,0,1,0,6,2,2,4,3,6
,2,2,2,3,2,2,1,4,1,6,1,0,0,CB,25,CB
,14,CB,25,CB,14,CB,25,CB,14,CB,25,C
B,14,C9,CB,23,CB,12,1B,1B,C9,CB,3A,
CB,1B,13,C9,13,13,C9,1B,C9,CD,108F
340 DATA 11,BC,32,C,94,CD,78,BB,E5, [9898]
CD,87,BB,78,FE,FF,20,D,3E,20,CD,5A,
BB,3E,8,CD,5A,BB,E1,2D,E5,CD,69,BB,
7A,3C,D1,44,19,BC,30,3,60,24,2C,E5,
3E,1A,95,6F,26,0,CD,F,94,EB,E1,6C,2
6,0,2D,CD,F,94,EB,2B,3A,C,94,2B,2B,
FE,0,CC,20,94,FE,2,CC,27,94,2421
350 DATA 1B,1B,C9,32,EE,91,CD,32,94 [11155]
,23,23,13,13,3A,C,94,FE,0,CC,2D,94,
FE,1,CC,30,94,CD,C9,BB,3A,EE,91,CD,
5A,BB,3E,2,CD,59,BC,3E,FF,CD,FC,BB,
3E,0,CD,59,BC,C9,7B,CD,DE,BB,C9,7B,
CD,E4,BB,C9,C2,C0,CF,D3,9F,CA,C8,C3
,C3,FE,6,20,B,3E,1,32,D7,95,DD,2B79
360 DATA 23,DD,23,18,8,FE,5,C0,3E,0 [11793]
,32,D7,95,DD,7E,8,CD,B4,BB,DD,7E,6,
DD,46,4,B8,38,6,DD,66,4,57,18,4,67,
DD,56,4,DD,7E,2,DD,46,0,B8,38,6,DD,
6E,0,5F,18,4,6F,DD,5E,0,15,1D,2D,25
,E5,D5,CD,66,BB,D1,E1,22,D3,95,ED,5
3,D5,95,26,0,3A,D4,95,2218
370 DATA 6F,CD,BA,95,2B,2B,22,CB,95 [14014]
,26,0,3A,D6,95,3C,6F,CD,BA,95,22,CD
,95,26,0,3A,D3,95,6F,CD,BA,95,EB,21
,90,1,ED,52,22,CF,95,26,0,3A,D5,95,
3C,6F,CD,BA,95,EB,21,90,1,ED,52,2B,
2B,22,D1,95,CD,E1,BB,F5,CD,93,BB,CD
,DE,BB,ED,5B,CB,95,2A,D1,95,CD,EA,2
A47
380 DATA BB,ED,5B,CD,95,2A,D1,95,CD [13219]
,F6,BB,ED,5B,CD,95,2A,CF,95,CD,F6,B
B,ED,5B,CB,95,2A,CF,95,CD,F6,BB,ED,
5B,CB,95,2A,D1,95,CD,F6,BB,CD,E7,BB
,F5,CD,99,BB,CD,E4,BB,3A,D7,95,FE,0
,C4,D8,95,F1,CD,E4,BB,F1,CD,DE,BB,C
D,6C,BB,C9,CB,25,CB,14,CB,25,CB,14,
CB,3633
390 DATA 25,CB,14,CB,25,CB,14,C9,4E [11654]
,0,20,2,40,1,1E,0,5,5,16,21,1,ED,5B
```

```
,CB,95,2A,CF,95,CD,EA,BB,11,0,0,21,
12,0,CD,F9,BB,ED,5B,CB,95,2A,CD,95,
ED,52,EB,21,0,0,CD,F9,BB,ED,5B,CD,9
5,2A,CF,95,CD,F6,BB,2A,CF,95,11,10,
0,19,ED,5B,CB,95,13,13,CD,2333
400 DATA C0,BB,3A,D4,95,47,3A,D6,95 [12839]
,90,3C,47,DD,66,FF,DD,6E,FE,7E,23,5
E,23,56,EB,F5,C5,B8,38,1,78,47,5,7E
,23,E5,C5,CD,FC,BB,C1,E1,5,F2,33,96
,F1,C1,4,B8,D8,5,90,47,5,3E,20,23,E
5,C5,CD,FC,BB,C1,E1,5,F2,49,96,C9,F
E,2,C0,DD,5E,0,DD,56,2,21,0,2A13
410 DATA C0,6,8,C5,1,FF,8,7B,77,23, [3956]
B,4,10,FA,7B,47,7A,5F,78,57,C1,10,E
C,C9,0,0,0,0,9B9
420                                 [1671]
    ******************************
**********
430 DATA 26,0,16,11,4,5,6,7,8,9,1,2 [2601]
3,0,13,2,24
440 RESTORE 430                     [781]
450 FOR T=0 TO 15:READ A:INK T,A:NE [2408]
XT T:BORDER 20
460 MODE 0                          [507]
470 ORIGIN 0,0,0,640,0,110:CLG 13   [977]
480 ORIGIN 0,0,0,640,400,290:CLG 14 [848]
490 ORIGIN 0,0,0,640,0,400          [860]
500 FOR T=-800 TO 1640 STEP 70:MOVE [4509]
 320,220:DRAW T,0,0:MOVE 320,180:DR
AW T,400:NEXT T
510 V=90:FOR T=1 TO 4:MOVE 0,120-V: [5811]
DRAW 640,120-V:MOVE 0,282+V:DRAW 64
0,282+V:V=V/2:NEXT T
520 '------------                   [797]
530 CLS                             [91]
540 '------------                   [797]
550 PEN 14:LOCATE 7,10:PRINT "R"+CH [2992]
R$(247)+"FUSNI"+CHR$(248)
560 PEN 6:LOCATE 7,13:PRINT "CREATI [2078]
ON"
570 LOCATE 10,15:PRINT "DU"         [995]
580 LOCATE 7,17:PRINT CHR$(252)CHR$ [5993]
(251)CHR$(250)CHR$(249)" "CHR$(255)
CHR$(254)CHR$(253)CHR$(253)
590 LOCATE 1,24                     [728]
600 CALL &BB18:|BASIC               [824]
```

```
10 IF HIMEM<>27999 THEN MEMORY 2799 [1298]
9
20 GOTO 90                          [312]
30 I=I-2:K=I:GOTO 50                [848]
40 I=I+2:K=I                        [442]
50 SOUND 1,32,10,(30-K)/4,0,0,K     [1942]
60 SOUND 2,0,10,(30-K)/4,0,0,K      [2285]
70 SOUND 4,50,10,(30-K)/4,0,0,K     [1852]
80 RETURN                           [555]
90 DATA 62,24,50,48,125,221,110,2,2 [13948]
21,102,3,6,22,126,18,19,35,16,250,5
8,48,125,61,254,0,40,20,50,48,125,1
,234,7,9,62,190,188,48,2,24,226,1,8
0,192,9,24,220,201,0,62,24,50,48,12
5,221,110,2,221,102,3,6,22,26,119,1
9,35,16,250,58,48,125,61,254,0,40,2
0,50,48
100 DATA 125,1,234,7,9,62,190,188,4 [2719]
8,2,24,226,1,80,192,9,24,220,201
110 FOR T=32000 TO 32096:READ A:POK [1958]
E T,A:NEXT T
120 MEMO=28000                      [79]
130 SYMBOL 248,103,102,54,30,54,102 [2043]
,103
140 SYMBOL 247,254,140,44,60,44,140 [2356]
,254
150 SYMBOL 255,112,176,54,123,50,12 [2723]
4,55,98
160 SYMBOL 254,12,4,48,28,24,24,56, [2137]
12
170 SYMBOL 253,48,24,13,22,54,54,54 [2149]
,92
180 SYMBOL 252,39,78,218,218,210,22 [2671]
7,126,60
190 SYMBOL 251,69,62,30,6,62,102,12 [1991]
7,50
200 SYMBOL 250,22,59,27,27,27,30,24 [2414]
,40
210 SYMBOL 249,8,24,62,24,24,24,58, [2199]
12
220 MODE 1:INK 0,0:INK 3,0:INK 1,21 [2877]
:INK 2,0:BORDER 0
230 REF$="R"+CHR$(247)+"FUSNI"+CHR$ [1242]
(248)
240 CAP$=CHR$(252)+CHR$(251)+CHR$(2 [5313]
50)+CHR$(249)+" "+CHR$(255)+CHR$(25
4)+CHR$(253)+CHR$(253)
250 PEN 2:PRINT REF$+" -DES FENETRE [14460]
S A LA MACINTOSH             -AUGMEN
TATION DE LA VITESSE               D
'AFFICHAGE DE PLUS DE 50%
   -6 ECRITURES DIFFERENTES
         -L'ANIMATION GRAPHIQUE ET
               SONORE DE VOS TEXTES"
260 PRINT "          -LA CREATION DE [2255]
 NOUVELLE POLICE"
270 PEN 3                           [547]
280 EVERY 30 GOSUB 420              [554]
290 LOCATE 5,21:PRINT CAP$          [1555]
300 DIM l(600,1),h(600,1)           [1075]
310 FOR G=0 TO 8:FOR t=64 TO 78 STE [3283]
P 2: FOR h=64 TO 78 STEP 2
320 IF TEST(T+G*16,H)=0 THEN 360    [1042]
330 L(I,0)=T+(G*16):H(I,0)=H:L1=INT [5147]
(RND(24)*24)+L(I,0)-11:H1=INT(RND(2
```

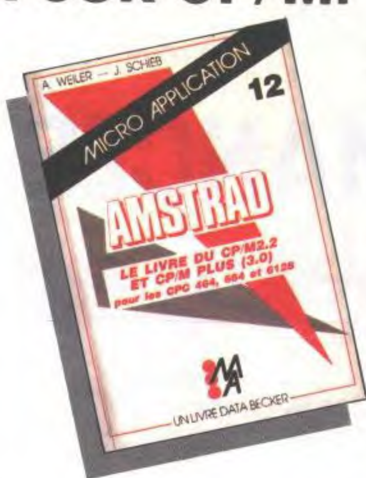
```
4)*24)+H(I,0)-11
340 L(I,1)=(L(I,0)-L1)/5:H(I,1)=(H( [2320]
I,0)-H1)/5
350 I=I+1                           [444]
360 NEXT H,T,G                      [570]
370 WINDOW 1,20,20,25:CLS           [1224]
380 FOR V=5 TO 0 STEP -1:FOR T=0 TO [2216]
 I-1
390 PLOT L(T,0)+L(T,1)*V,H(T,0)+H(T [2950]
,1)*V,3
400 NEXT T:CALL 32000,192*256+1526, [3628]
memo:memo=memo+530:CLS:NEXT V
410 GOTO 430                        [462]
420 PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:MOVE 0, [4790]
400-B:DRAW 640,400-B,3:B=B+2:PRINT
CHR$(23)+CHR$(0);:RETURN
430 DI                              [84]
440 BORDER 0:INK 0,0:MODE 1:RESTORE [3505]
 610:INK 1,24:INK 3,6,15
450 PEN 1:LOCATE 7,12:PRINT REF$+"  [3284]
EST UNE PRODUCTION"
460 LOCATE 12,15:PRINT " DE LA SOCI [1783]
ETE "
470 vi=1714-400-10                  [1304]
480 memo=31180                      [336]
490 I=0:FOR t=MEMO-530 TO 28000 STE [1755]
P -530
500 GOSUB 40                        [890]
510 FOR G=1 TO 50:NEXT              [1354]
520 CALL 32049,192*256+vi,t:NEXT T  [2024]
530 I=22:FOR t=28000 TO MEMO-530 ST [2184]
EP 530
540 FOR G=1 TO 50:NEXT              [1354]
550 GOSUB 30                        [852]
560 CALL 32049,192*256+vi,t:NEXT T  [2024]
570 CALL 32049,192*256+vi,MEMO-530  [1472]
580 READ a:IF a=0 THEN 610          [1425]
590 FOR t=1 TO a:NEXT t             [2124]
600 GOTO 490                        [371]
610 DATA 900,900,1,1,0              [443]
620 IF PEEK(36900)=205 THEN 640     [1194]
630 LOAD"REFUSNIK.BIN":CALL  37556  [1876]
640 FOR t=1 TO 1500:NEXT t:MODE 0:P [8069]
APER 0:PEN 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1
,20:LOCATE 7,8:A$="RELIEF  ":|VITES
,70:|ROTATION,@A$
650 INK 2,5:INK 3,6:BORDER 1:INK 0, [2713]
1:INK 1,24
660 V$=CHR$(34):SYMBOL 254,0,0,255, [2352]
0,0,255,0,0
670 MODE 1                          [506]
680 PAPER 0                         [816]
690 |WINDOW,0,2,39,2,14             [1538]
700 PEN 1                           [549]
710 LOCATE 1,2                      [614]
720 FOR T=1 TO 6                    [589]
730 A$=" RELIEF EN MODE "+STR$(T)   [1254]
740 B$=" |RELIEF,"+MID$(STR$(T),2)+ [1807]
",@A$"
750 |PENG,2:|RELIEF,T,@A$:PRINT"    [2539]
 ";
760 |PENG,3:|RELIEF,T,@B$           [1476]
770 PRINT:PRINT                     [743]
780 NEXT T                          [360]
790 PEN 3                           [547]
800 |WINDOW,0,4,36,17,20:PRINT      [2016]
810 PEN 1                           [549]
820 PRINT "|RELIEF,< nombre entier  [6925]
(1 a 6) >        ,< @ chaine alphan
>"
830 GOSUB 970                       [842]
840 MODE 1:PAPER 0:INK 2,11         [1736]
850 PRINT:PEN 3:|PENG,1             [1776]
860 LOCATE 8,2:a$=" EXEMPLE":|RELIE [2253]
F,2,@A$
870 A$=STRING$(3,254)+"LISTING BASI [3791]
C"+STRING$(3,254)
880 PEN 2:|WINDOW,0,2,20,7,18,@A$:W [2710]
INDOW #0,3,19,7,18:PEN 1
890 PRINT:PRINT "LIST":PRINT "10 PE [5462]
N 1:|PENG,3":PRINT "20 A$="+V$+"BON
JOUR"+V$:PRINT "30 |RELIEF,2,@A$":P
RINT "40 END"
900 PRINT:PRINT "RUN"               [974]
910 PRINT:|PENG,3:A$="BONJOUR":|REL [3051]
IEF,2,@A$
920 PRINT:PRINT "Ready"             [1336]
930 M$=STRING$(4,254)+"COMMENTAIRE" [2297]
+STRING$(4,254)
940 |WINDOW,0,22,39,3,12,@M$        [1205]
950 PEN 3:PRINT:PRINT " PEN  FIXE C [7528]
OULEUR       D'ECRITURE":PRINT:PRINT
 "|PENG FIXE COULEUR       DE L'OMBR
E":PRINT:PRINT" FONCTIONNE DANS    L
ES MODES 0 ET 1"
960 GOSUB 970:GOTO 990              [1433]
970 PAPER 2:PEN 1:|WINDOW,0,8,32,22 [6035]
,24:PRINT:PRINT " <ESPACE> POUR CON
TINUER":PAPER 0
980 CALL &BB18:RETURN               [1296]
990 MODE 0:INK 0,2:BORDER 2:PEN 1   [2371]
1000 M1$="ROTATION":M2$="TELEX":M3$ [2366]
="SON":M4$="VITES":|VITES,30
1010 |SON,200,0:PAPER 0:INK 1,1:LOC [11595]
ATE 6,8:|TELEX,@M1$:|SON,100,0:LOCA
TE 7,10:|TELEX,@M2$:|SON,50,0:LOCAT
E 8,12:|TELEX,@M3$:LOCATE 7,14:|SON
,30,0:|TELEX,@M4$
1020 FOR T=1 TO 900:NEXT            [1393]
1030 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1, [2253]
6:INK 2,11:INK 3,21
1040 |WINDOW,0,7,32,2,4:PEN 2:|PENG [4558]
,1:PRINT:M$="  TELEX UNE LETRE UN S
ON":|RELIEF,3,@M$
```

```
1050 M$=STRING$(6,254)+"EXEMPLE"+ST [3646]
RING$(5,254):PEN 2:|WINDOW,0,2,19,7
,24,@M$
1060 M1$="REGLER LA VITESSE      D'A [6710]
FFICHAGE":M2$="LA HAUTEUR DE LA
  NOTE":M3$="LA FREQUENCE DU
 BRUIT"
1070 PEN 1                          [549]
1080 PRINT                          [361]
1090 |SON,32,0:|VITES,10:|TELEX,@M1 [3268]
$:PRINT
1100 M$="|TELEX,@A$"                [524]
1110 FOR T=16 TO 32 STEP 8:PEN 3:|V [4386]
ITES,T:|TELEX,@M$:PRINT:NEXT T
1120 FOR T=1 TO 200:NEXT:PEN 1      [1544]
1130 |VITES,26:|SON,60,0:|TELEX,@M2 [2192]
$:PRINT
1140 FOR T=64 TO 192 STEP 64:PEN 3: [4511]
|SON,T,0:|TELEX,@M$:PRINT:NEXT T
1150 PEN 1:FOR T=1 TO 200:NEXT      [1266]
1160 |VITES,32:|SON,300,31:|TELEX,@ [1883]
M3$:PRINT
1170 FOR T=1 TO 31 STEP 15:PEN 3:|S [2838]
ON,0,T:|TELEX,@M$:PRINT:NEXT T
1180 |WINDOW,0,18,39,9,18           [1383]
1190 PRINT:PRINT "|VITES,<vitesse>" [8387]
:PRINT:PRINT"|SON,<periode du ton>
 ,<periode du bruit> ":PRINT"|TELE
X,<@chain alphan>"
1200 GOSUB 970                      [842]
1210 MODE 1:|VITES,5:|DESK,&X1010,& [3389]
X101
1220 |WINDOW,0,10,30,2,4:PEN 3:M$=" [5771]
 ANIMER VOS TEXTES":PRINT:|ROTATIO
N,@M$
1230 PEN 1:|WINDOW,0,2,38,6,12      [2081]
1240 |PENG,3:PEN 2:PRINT:M$="   REG [13450]
LER LA VITESSE DE ROTATION":|VITES,
1:|ROTATION,@M$:PRINT:PRINT:M$="|VI
TES,30 ":PEN 1:|RELIEF,2,@M$:PEN 2:
PRINT"        ";:MV$="|ROTATION,@A$":
|VITES,30:|ROTATION,@MV$
1250 PRINT:PRINT:M$="|VITES,90 ":PE [5301]
N 1:|RELIEF,2,@M$:PEN 2:PRINT"
 ";:|VITES,90:|ROTATION,@MV$
1260 PEN 1:|WINDOW,0,4,35,16,18     [1836]
1270 PEN 3:PRINT:PRINT"  |ROTATION, [4626]
< @ chain alphan >"
1280 GOSUB 970                      [842]
1290 MODE 1                         [506]
1300 M$=STRING$(3,254)+"LISTING BAS [2400]
IC"+STRING$(5,254)
1310 PEN 3:|WINDOW,0,12,29,3,20,@M$ [1723]
:PEN 1
1320 PRINT:PRINT" LIST"             [1411]
1330 PRINT " 10 PEN 2"              [707]
1340 PRINT " 20 A$="+V$+"BONJOUR"+V [1526]
$
1350 PRINT " 30 B$="+V$+"HELLO"+V$  [2160]
1360 PRINT " 40 |VITES,70"          [1062]
1370 PRINT " 50 |SON,64,2"          [577]
1380 PRINT " 60 |TELEX,@A$"         [1193]
1390 PRINT " 70 |VITES,30"          [1161]
1400 PRINT " 80 PEN 3"              [845]
1410 PRINT " 90 |ROTATION,@B$"      [1227]
1420 PRINT " 100 END"               [351]
1430 PRINT:PRINT" RUN"              [1510]
1440 PEN 2:A$=" BONJOUR":B$=" HELLO [6754]
":|VITES,70:|SON,64,2:|TELEX,@A$:|V
ITES,30:PRINT:PEN 3:|ROTATION,@B$
1450 PEN 1:PRINT:PRINT" Ready"      [1702]
1460 GOSUB 970                      [842]
1470 |PENG,1:MODE 0:INK 0,10:INK 1, [7225]
25:BORDER 10:A$="FAST ET SLOW ":|VI
TES,12:LOCATE 5,12:|ROTATION,@A$
1480 MODE 1:BORDER 26:INK 0,26:INK  [3834]
3,0:INK 1,6:PEN 3:GOTO 1530
1490 |WINDOW,0,2,39,3,17,@M$        [1700]
1500 tt=TIME:FOR T=1 TO 15:PRINT ST [4176]
RING$(38,207);:NEXT T:RETURN
1510 PRINT M$                       [391]
1520 tt=TIME:FOR T=1 TO 15:PRINT ST [4176]
RING$(38,207);:NEXT T:RETURN
1530 M$=STRING$(11,254)+"BASIC LOCO [2352]
MOTIVE"+STRING$(11,254)
1540 |FAST,0:GOSUB 1490:T1=TIME-TT  [940]
1550 M$="VITESSE D'AFFICHAGE DE 570 [4159]
 CARACTERES":PEN #1,1:|WINDOW,1,2,3
9,19,24:PRINT #1:PRINT #1,M$:PRINT
#1
1560 PEN#1,2:PRINT#1,"|SLOW    ";T1 [2329]
1570 FOR T=1 TO 2500:NEXT           [924]
1580 M$=STRING$(12,254)+"BASIC "+RE [4667]
F$+STRING$(12,254):|FAST,1:GOSUB 14
90:T2=TIME-TT
1590 |SLOW:PRINT #1:PRINT #1,"|FAST [2754]
,1  ";T2
1600 FOR T=1 TO 2500:NEXT           [924]
1610 LOCATE #2,1,25:FOR T=1 TO 8:PR [3080]
INT #2:NEXT
1620 GOSUB 970                      [842]
1630 MODE 2:M$=STRING$(11,254)+"BAS [4895]
IC LOCOMOTIVE"+STRING$(11,254)
1640 |FAST,0:GOSUB 1510:T3=TIME-TT  [2092]
1650 PRINT:PRINT:PRINT "|SLOW    "; [2205]
T3:PRINT
1660 FOR T=1 TO 2500:NEXT           [924]
1670 M$=STRING$(12,254)+"BASIC "+RE [3436]
F$+STRING$(12,254):|FAST,2:GOSUB 15
10:T4=TIME-TT
1680 |SLOW:PRINT:PRINT:PRINT "|FAST [4841]
,2  ";T4
1690 FOR T=1 TO 2500:NEXT           [924]
1700 PRINT:PRINT:PRINT" <ESPACE> PO [3368]
```

```
UR CONTINUER ":CALL &BB18
1710 co=45:MODE 1:|DESK,32,128:INK   [2397]
1,2:INK 2,6:INK 3,22
1720 |WINDOW,0,3,38,2,4:PRINT:M$="   [7162]
VITESSE D'AFFICHAGE EN MODE 1 ET 2"
:PEN 2:|PENG,1:|RELIEF,1,@M$:WINDOW
 1,40,1,25
1730 L=38:G=T1:GOSUB 1800            [800]
1740 G=T2:GOSUB 1800:G=T3:GOSUB 180  [2803]
0:G=T4:GOSUB 1800
1750 A$="MODE 1":B$="MODE 2":PEN 1:  [9636]
|PENG,1:LOCATE 4,17:|RELIEF,2,@A$:L
OCATE 13,17:|RELIEF,2,@A$:LOCATE 22
,17:|RELIEF,2,@B$:LOCATE 31,17:|REL
IEF,2,@B$
1760 A$="|FAST":B$="|SLOW":PEN 1:|P  [9591]
ENG,1:LOCATE 4,19:|RELIEF,4,@B$:LOC
ATE 13,19:|RELIEF,4,@A$:LOCATE 22,1
9:|RELIEF,4,@B$:LOCATE 31,19:|RELIE
F,4,@A$
1770 LOCATE 4,20:PRINT T1;:LOCATE 1  [4344]
3,20:PRINT T2;:LOCATE 22,20:PRINT T
3;:LOCATE 31,20:PRINT T4;
1780 GOSUB 970                       [842]
1790 GOTO 1840                       [395]
1800 FOR t=94 TO 94+(G/3) STEP 2:MO  [4981]
VE 1,t:DRAW 1+130,t,2:DRAW 1+130+co
,t+co,3:NEXT
1810 FOR G=L TO L+130 STEP 2:MOVE G  [2105]
,T:DRAW G+CO,T+CO,1:NEXT
1820 L=L+144                         [482]
1830 RETURN                          [555]
1840 MODE 1:INK 1,0:|DESK,175,95     [2224]
1850 |WINDOW,0,3,37,2,6              [1109]
1860 PEN 1:PRINT                     [1204]
1870 PRINT " FAST,<MODE ACTUEL(SEUL  [2143]
 1 OU 2)>
1880 PRINT                           [361]
1890 PRINT " SLOW (RETOUR AU BASIC   [2905]
LOCOMOTIVE)"
1900 |WINDOW,0,3,20,8,20             [1424]
1910 PRINT                           [361]
1920 PRINT "LIST"                    [915]
1930 PRINT                           [361]
1940 PRINT "10 MODE 1"               [848]
1950 PRINT "20 |FAST,1"              [2085]
1960 PRINT "30 PRINT A,B,C"          [1098]
1970 PRINT "40 |SLOW"                [1519]
1980 PRINT "50 MODE 2"               [974]
1990 PRINT "60 |FAST,2"              [712]
2000 PRINT "70 PRINT A,B,C"          [949]
2010 PRINT "80 END"                  [357]
2020 PRINT "Ready"                   [1022]
2030 M$=STRING$(5,254)+"ATTENTION"+  [3763]
STRING$(5,254):|WINDOW,0,22,39,8,21
,@M$
2040 PRINT:PEN 2:PRINT "TOUJOUR MET  [12304]
TRE    |SLOW POUR PASSER DE |FAST,1
 A      |FAST,2":PRINT:PRINT"EN |FA
ST,1 SEUL   PEN 3 FONCTIONNE":PRINT
:PRINT "EN FAST,2 PAS      D'AUTRE F
ENETRE   QUE #0"
2050 GOSUB 970                       [842
2060 MODE 1:INK 0,6:INK 1,0:BORDER   [991
6:SYMBOL 255,238,187,246,173,126,21
9,189,119:LOCATE 12,12:M$="SUPER .
DESK . WINDOW":|SUPER,@M$:LOCATE 15
,14:M$="PENG . PAPERG":|SUPER,@M$
2070 FOR T=1 TO 1500:NEXT            [100
2080 MODE 1:INK 0,24:BORDER 24,24:I  [344
NK 1,6:INK 2,2:INK 3,26
2090 |DESK,10,5:|WINDOW,0,2,39,2,20  [326
:PRINT
2100 PRINT " |PENG,<couleur de l'en  [233
cre graphique>":PRINT
2110 PRINT " |PAPERG,<couleur du fo  [519
nd graphique>":PRINT
2120 PRINT " |WINDOW,<numemos du ca  [778
nal>                ,<gauche>,<d
roit>,<haut>,<bas>        ,< @ chai
n alphan >":PRINT
2130 PRINT " |DESK,<decor1>,<decor2  [198
>":PRINT
2140 PRINT " |SUPER,< @ chain alpha  [230
n>":PRINT
2150 PEN 3:M$="CREATION DE NOUVELLE  [549
S POLICES AVEC                   SU
PER":|SUPER,@M$
2160 PEN 1:PRINT:PRINT USING "&";"R  [668
EDEFINIR LE CARACTERE 255 (ex: ";CH
R$(255);" )      SUPER FERA LE RESTE
"
2170 GOSUB 970                       [842
2180 PAPER 3:PEN 2:M$=STRING$(9,254  [496
)+"LISTING BASIC"+STRING$(9,254):|W
INDOW,0,6,34,6,23,@M$
2190 PEN 1:PRINT:PRINT" LIST"        [143
2200 PRINT " 10 M$="+V$+"FENETRE"+V  [100
$
2210 PRINT " 20 |DESK,1,2"           [918
2220 PRINT " 30 |WINDOW,1,4,18,6,19  [225
,@M$"
2230 PRINT " 40 |PENG,3"             [874
2240 PRINT " 50 PLOT 8,8:DRAW 200,2  [111
00"
2250 PRINT " 60 |PAPER,2"            [111
2260 PRINT " 70 CLG"                 [894
2270 PRINT " 80 |WINDOW,0,2,39,2,24  [241
"
2280 PRINT " 90 SYMBOL 255,247,247,  [334
247    ,247,247,247,247,247"
2290 PRINT " 100 |SUPER,@M$"         [128
2300 GOSUB 970                       [842
2310 GOTO 440                        [444
```

CPC / PCW : MAITRISER LE LOGO, COMPRENDRE LE GSX, ET TOUT SAVOIR SUR CP/M.

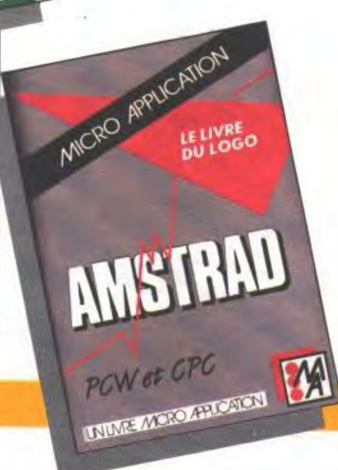
Maîtrisez CP/M (version CP/M 2.2 et CP/M 3.0) sur Amstrad CPC et PCW 8256. Vous disposez dans cet ouvrage de l'aide et des explications nécessaires à une bonne utilisation et compréhension de CP/M, comme par exemple le stockage des données, la protection contre l'écriture, la codification ASCII, la maîtrise des programmes utilitaires CP/M et le fonctionnement même de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. : ML 128). **149 FRANCS.**





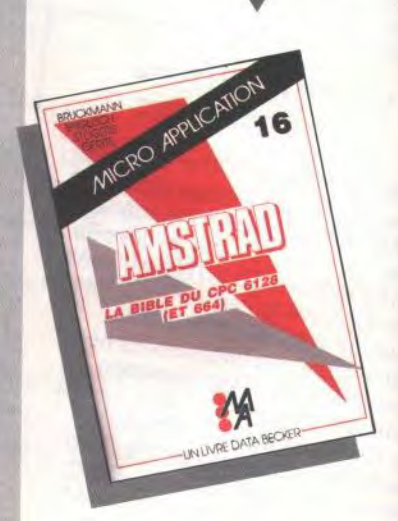
TOUT SUR LE GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications complètes et claires sur le GSX. (Réf. : ML 181). **199 FRANCS.** (Réf : ML 281 avec disquette). **299 FRANCS.**

Maîtrisez le LOGO et utilisez pleinement les capacités graphiques de votre CPC ou PCW, grâce aux nombreux exemples, illustrations et exercices proposés. (Réf. : ML 162). **149 FRANCS.**



LES "MUST" SUR CPC.

Tout connaître sur CPC 6128. Analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, le contrô leur vidéo, le 8255, le chip sonore, le interfaces... Comprend un désassem bleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du sy tème d'exploitation. Le livre de référenc (Réf. : ML 146). **199 FRANCS.**

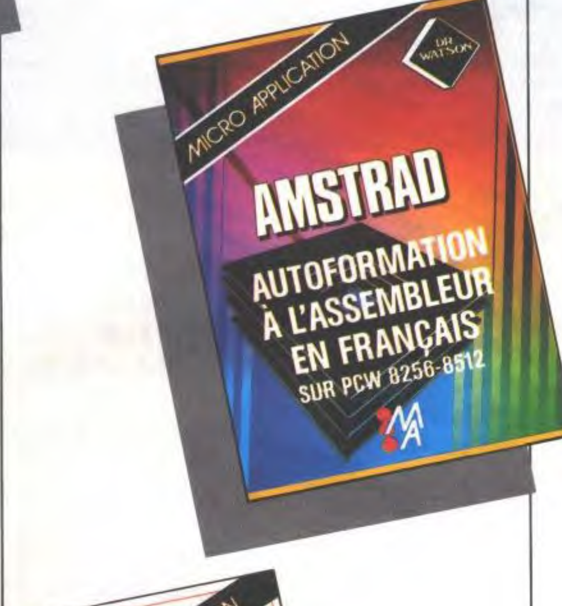




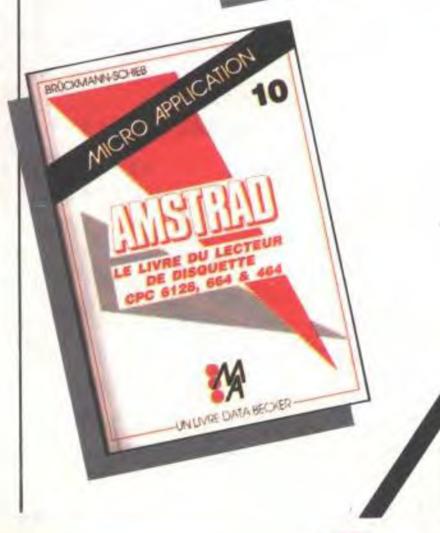
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. (Réf. : ML 123). **129 FRANCS.**



C'est la solution bureautique complète sur CPC. Ce package regroupe trois logiciels de haute qualité (TEXTOMAT : traitement de texte, DATAMAT : gestion de fichiers, CALCUMAT : tableur graphique) complémentaires et homogènes qui vous permettent de traiter efficacement toutes vos tâches de bureau. Les trois logiciels pouvant s'échanger leurs données, les possibilités offertes par LA SOLUTION sont très vastes (mailing...). (Réf. : AM 313). **950 FRANCS.**



UN LIVRE + UN LOGICIEL. Ce livre permet au novice de maîtriser la programmation du Z80 grâce à la méthode efficace du Dr Watson. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes, et des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension et peuvent être directement essayés avec le logiciel. Ce logiciel est composé d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un programme d'exemples. Avec l'assembleur créez des programmes en langage machine pouvant être utilisés directement sous CP/M. (Réf. : ML 426). **295 FRANCS.**



Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec le CPC 6128, CPC 464 et le FLOPPY DDI-1. Ce livre vous fournit de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DES FICHIERS RELATIFS..., le listing du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichiers complète. De nombreux exemples accompagent chaque chapitre. (Réf. : ML 127). **149 FRANCS.** (Réf. : ML 227 avec disquette). **269 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES

C'est le livre que tout utilisateur de CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...). (Réf. : ML 112). **149 FRANCS.**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR

Absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, contrôleur vidéo, interfaces, interpréteur et toute la ROM DÉSASSEMBLÉE et COMMENTÉE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage. (Réf. : ML 122). **249 FRANCS.**

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS 232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du Minitel. Aspect pratique : description d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs de PCW. (Réf. : ML 151). **149 FRANCS.**

BIEN DÉBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois votre machine bien en main, vous pourrez vous attaquer au BASIC et vous servir de l'utilitaire de gestion d'adresses proposé. (Réf. : ML 145). **99 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES II

Tirez le maximum des possibilités de votre CPC 464 ou 6128 grâce à cet ouvrage. Vous y trouverez : un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation (DUMP), l'utilisation des routines systèmes et des astuces de programmation. (Réf. : ML 147). **129 FRANCS.**

MA L'ÉNERGIE MICRO

RÉF.	DESIGNATION	QUANT.	PRIX
		TOTAL T.T.C.	

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application

Nom, Prénom ____________

Adresse ____________

Ville ____________ Code Postal ____________

MICRO APPLICATION
13, RUE SAINTE-CECILE
75009 PARIS - (1) 47.70.32.44

☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration :

20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

Date et signature

AMS 1-87



Oil est un jeu composé de deux parties. Tapez la première et sauvegardez-la sous le nom de "oil". Tapez ensuite la deuxième partie et sauvegardez-la sous le nom "OILJ".
Il s'agit, à l'aide d'un trépan, d'aller manger dans des galeries un maximum de pépites d'or. Quand vous en avez ramassé une certaine quantité (variable selon les tableaux), l'accès à une nappe de pétrole devient possible : il faut alors amener le trépan jusqu'à cette nappe pour accéder au tableau suivant.
Entre chaque tableau vous aurez droit à une phase "Bonus". Les règles sont incluses dans ce jeu d'arcade, ainsi que les modifications à apporter selon le modèle de CPC utilisé. Les cinq meilleurs scores sont gardés en mémoire. Il va sans dire que la difficulté augmente en fonction du niveau de jeu. Bonne prospection...

Philippe Soupault

```
10 '     ###################          [542]
11 '    #                   #         [252]
12 '  #  PHILIPPE SOUPAULT  #          [562]
16 '    #                  #          [252]
17 '     #    Presente     #          [471]
18 '      #               #           [252]
19 '       #     OIL     #            [86]
20 '        #           #             [252]
21 '         ###########              [370]
23 '                      sauver ce   [1329]
prog sous le nom "oil"
24 KEY 139,"mode 2:ink 1,26:pen 1:l [3515]
ist"+CHR$(13)
25 INK 0,26:BORDER 26:MODE 1:INK 0, [2892]
0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,11:INK 3,
0
26 GOSUB 32                         [850]
27 FOR t=0 TO 2000:NEXT t:INK 1,0:I [2819]
NK 1,0:INK 2,0
28 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT "Un inst [4856]
ant S.V.P.  :":LOCATE 3,3:PRINT "Pr
esente:"
29 PEN 3:LOCATE 22,25:PRINT "OIL is [11285]
 Loading !":LOCATE 1,1:PRINT"ROBERT
 SMITH L.T.D.":LOCATE 40,1:PRINT CH
R$(164):LOCATE 31,12:PRINT "Petrole
-":LOCATE 32,13:PRINT "Petrole"
30 INK 1,26:INK 2,16,6:INK 3,17:SPE [4759]
ED INK 20,10:FOR t=1 TO 26:SOUND 1+
RND*3,2000,25,7,0,0,t:NEXT t
31 RUN"oilj": que ceux et celles qu [2092]
i ont un 464 sans disque tapent:
            RUN"!oilj"
32 FOR X=4 TO 40                    [689]
33 SOUND 1,25,4,7,0,0,0:READ yh,yb, [8097]
flag:FOR y=yh TO yb:LOCATE x,y:PEN
1+RND:PRINT CHR$(233):NEXT y:IF fla
g=1 THEN 33
34 IF flag=2 THEN RETURN            [395]
35 NEXT x:RETURN                    [1045]
36 DATA 11,16,,9,18,,7,19,,6,20,,5, [4686]
21,,5,12,1,15,21,,5,11,1,16,21,,5,1
1,1,16,21,,6,12,1,15,20,,6,19,,7,19
,,8,18,,10,16,,12,15,,1,0,0
37 DATA 9,11,1,14,23,,9,11,1,14,23, [3450]
,9,11,1,14,23,,9,11,1,14,23,,9,11,1
,14,23,,1,0,0
38 DATA 5,8,1,18,22,,5,22,,5,22,,5, [5089]
22,,5,22,,5,8,1,18,22,,19,21,,19,21
,,19,21,,19,21,,19,21,,18,22,,18,22
,,18,22,,18,22,,18,22,2
```

```
10 '  ***********************         [4371]
                    *  PHILIPPE SOUPAUL
T   *
                            *     pr
esente :       *
20 '  *  > > >  O i L < < <  *        [2122]
                    *           Juillet
 86 *
                            *********
***************
25 ' sauver ce programme sous le no [2720]
m "oilj"
30 ' pour tout probleme, le S.A.V.  [3247]
c ' est au 51/37/50/79 ,demandez Ph
ilippe
40 ' pour lister le progamme:petite [3851]
 touche [enter]
50 KEY 139,"mode 2:ink 1,26:ink 0,0 [5212]
:pen 1:paper 0:border 0:speed key 8
,1:list"+CHR$(13)
```



```
60 DIM xca(200),yca(200):DIM xy$(21 [1724]
,26)
70 RANDOMIZE TIME:DIR1=72:DIR2=74:D [4311]
IR3=75:DIR4=73:DIR5=76
80 FOR I=1 TO 5:HSC(5-I)=10000*I:NE [10342]
XT:HSC$(0)="ROBERT SMITH":HSC$(1)="
 + TONY BOY +":HSC$(2)=" DELPHINE.S
.":HSC$(3)=" BANANA'S C.B.":HSC$(4)
=" ME & YOU & US !":ATT=50
90 SYMBOL AFTER 32                  [1296]
100 LOCATE 1,1:FOR i=1 TO 30:PRINT  [4411]
CHR$(11);:FOR t=1 TO 100:NEXT t,i
110 SYMBOL 140,0,1,3,7,15,31,63:SYM [3926]
BOL 141,0,127,127,127,127,127,127,1
27
120 PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT 640 [3529]
,400,2
130 '                               [117]
140 GOSUB 940:GOTO 140              [2316]
150 GOSUB 500                       [913]
160 ' *** routine principale de jeu [2139]
 ***
170 ' deplacement trepan ****       [1591]
180 FOR LM=1 TO 2+RND:GOSUB 190:NEX [2018]
T:GOSUB 360:GOTO 180
185 ' pour modifier dificulte du je [6193]
u:ligne 180 changer parametre lm (F
OR LM=1 TO 3 ou FOR LM=1 TO 4) ou e
nlever la boucle
190 IF INKEY(dir5)=0 THEN IF ca>1 T [7004]
HEN LOCATE xca(ca),yca(ca):PRINT "
":xy$(xca(ca),yca(ca))=" ":ca=ca-1:
xt=xca(ca):yt=yca(ca):RETURN
200 IF INKEY$="" THEN RETURN        [1222]
210 IF INKEY(dir1)=0 THEN IF xy$(xt [7648]
,yt-1)=" " THEN yt=yt-1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$
220 IF INKEY(dir1)=0 THEN IF xy$(xt [5284]
,yt-1)=pt$ THEN yt=yt-1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$:GOSUB 320
230 IF INKEY(dir4)=0 THEN IF xy$(xt [6884]
,yt+1)=" " THEN yt=yt+1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$
240 IF INKEY(dir4)=0 THEN GOSUB 300 [8172]
:IF xy$(xt,yt+1)=pt$ THEN yt=yt+1:c
a=ca+1:xca(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt
,yt)=t$:LOCATE xt,yt:PRINT b$:GOSUB
 320
250 IF INKEY(dir3)=0 THEN IF xy$(xt [9634]
+1,yt)=" " THEN xt=xt+1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$
260 IF INKEY(dir3)=0 THEN IF xy$(xt [8907]
+1,yt)=pt$ THEN xt=xt+1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$:GOSUB 320
270 IF INKEY(dir2)=0 THEN IF xy$(xt [8171]
-1,yt)=" " THEN xt=xt-1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$
280 IF INKEY(dir2)=0 THEN IF xy$(xt [9862]
-1,yt)=pt$ THEN xt=xt-1:ca=ca+1:xca
(ca)=xt:yca(ca)=yt:xy$(xt,yt)=t$:LO
CATE xt,yt:PRINT b$:GOSUB 320
290 RETURN                          [555]
300 IF yt=23 THEN BORDER 0:ORIGIN 0 [8897]
,0:FOR i=0 TO 400:PLOT 0,i,3:DRAWR
640,0:SOUND 1,2000-i,2,15,0,0,1:NEX
T:sco=sco+1000:LOCATE 12,1:PRINT SC
O:FOR i=1 TO 1500:NEXT:GOSUB 1550:G
OSUB 500
310 RETURN                          [555]
320 SCO=SCO+50:LOCATE 12,1:PRINT SC [5609]
O:SOUND 1,yt*4,1,7:pb=pb+1:IF pb>pd
 THEN 340
330 RETURN                          [555]
340 IF op=1 THEN RETURN             [1203]
350 op=1:xy$(10,23)=" ":xy$(10,24)= [13338]
" ":LOCATE 10,23:PRINT " ":LOCATE 4
,25:PRINT "PASSAGE OUVERT":FOR I=1
TO 10:SOUND 1,50,4,7:SOUND 1,100,4,
7:BORDER RND*15:NEXT:BORDER 11:RETU
RN
360    monstres ****                [784]
370 cm=RND*5:PEN 2:LOCATE xm(cm),ym [4472]
(cm):PRINT xy$(xm(cm),ym(cm)):xm(cm
)=xm(cm)+sm(cm)
380 IF xm(cm)>20 THEN xm(cm)=20:ma$ [4233]
(cm)=mg$:sm(cm)=-1
390 IF xm(cm)<1 THEN xm(cm)=1:ma$(c [2785]
m)=md$:sm(cm)=1
400 LOCATE xm(cm),ym(cm):PRINT ma$( [5645]
cm):SOUND 2,ym(cm)*10,1,7,1,1,1:IF
xy$(xm(cm),ym(cm))=t$ THEN GOSUB 42
0:RETURN
410 RETURN                          [555]
420                                 [117]
430 FOR si=1 TO 15:SOUND 4,2500-si* [10156]
30,10,7,1,1,si:NEXT:FOR si=ca TO 1
STEP -1:LOCATE xca(si),yca(si):PRIN
T " ":xy$(xca(si),yca(si))=" ":NEXT
:xt=10:yt=6:ca=1:xca(1)=10:yca(1)=6
440 FOR si=1 TO 5:SOUND 4,200,15,7: [2746]
SOUND 4,50,5,7:NEXT
450 vi=vi-1:IF vi=0 THEN 470        [1457]
460 PAPER 10:LOCATE vi+1,3:PRINT "  [6047]
":PAPER 3:PEN 10:LOCATE 10,6:PRINT
CHR$(224):RETURN
470 BORDER 5:ORIGIN 0,0:FOR a=0 TO  [7226]
200 STEP 2:PLOT a*1.6,a,11:DRAW 640
-a*1.6,a:DRAW 640-a*1.6,400-a:DRAW
```

```
a*1.6,400-a:DRAW a*1.6,a:NEXT
480 bo1$="tu es carrement":bo2$="G  [6990]
A M E   O V E R":bo3$="mon petit !!
!":bo4$="  AAAAARRRRGGGGHH !!":GOSU
B 1840
490 IF sco>hsc(4) THEN GOSUB 1340:G [3319]
OTO 120:  END
500 '  suivant ****                 [198]
510 xt=10:yt=6:ca=1:xca(1)=10:yca(1 [5470]
)=6:op=0:pb=0:pd=50+ta*18:IF pd>140
 THEN pd=140
520 '                               [117]
530 '  tableaux                     [805]
540 SYMBOL 253,56,127,236,248,240,2 [11146]
52.127,60:SYMBOL 254,28,254,55,31,1
5,63,254,60:SYMBOL 255.179,76,177,1
75.217.71,250,213:md$=CHR$(14)+CHR$
(3)+CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(253):mg$=
CHR$(14)+CHR$(3)+CHR$(15)+CHR$(2)+C
HR$(254):t$=CHR$(255)
550 b$=CHR$(14)+CHR$(3)+CHR$(15)+CH [2851]
R$(10)+CHR$(202):pt$=CHR$(144)
560 xm(0)=1:xm(1)=5:xm(2)=2:xm(3)=1 [8769]
4:xm(4)=10:xm(5)=16:ym(0)=7:ym(1)=1
0:ym(2)=13:ym(3)=16:ym(4)=19:ym(5)=
22:FOR i=0 TO 5:ma$(i)=md$:sm(i)=1:
NEXT
570 ga=0                            [231]
580 RESTORE 630:FOR y=5+ga TO 7+ga  [1922]
590 FOR x=0 TO 21                   [804]
600 READ c:xy$(x.y)=CHR$(c)         [1362]
610 NEXT x:NEXT y                   [980]
620 ga=ga+3:IF ga<16 THEN GOTO 580  [1087]
630 DATA 255,255,255,255,255,255,25 [9153]
5,255,255,255,255.255,255,255,255,2
55.255,255,255,255,255,255,255,255,
255.255.255,255,255,255.255.255,255
,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,255,255
640 DATA 255,144,144,144,144,144,14 [3446]
4.144,144,144,144,144,144,144,144.1
44,144,144,144,144,144,255
650 FOR x=1 TO 20:xy$(x,23)=CHR$(25 [1702]
5):NEXT
660 xy$(10,5)=CHR$(255):xy$(10,6)=" [2294]
 "
670 ta=ta+1                         [299]
680 '                               [117]
690 FOR y=8 TO 20 STEP 3:h1=1+RND*1 [5504]
9:xy$(h1,y)=CHR$(144):xy$(h1,y+1)=C
HR$(144)
700 h2=1+RND*19:IF ABS(h2-h1)>2 THE [2466]
N 710 ELSE 700
710 xy$(h2,y)=CHR$(144):xy$(h2,y+1) [2243]
=CHR$(144)
720 h3=1+RND*19:IF ABS(h3-ABS(h2-h1 [1664]
))>2 THEN 730 ELSE 720
730 xy$(h3,y)=CHR$(144):xy$(h3,y+1) [3043]
=CHR$(144):NEXT
740 ' affichage                     [854]
750 MODE 0:BORDER 11:INK 0,11:INK 1 [6402]
,6:INK 2,24:INK 3,0:INK 4,12:INK 5,
7:INK 6,17:INK 7,16:INK 8,18:INK 9,
27:INK 10,26:INK 11,25,6:PRINT CHR$
(23);CHR$(0)
760 SOUND 1,2010,1600,7:SOUND 2,201 [4862]
5,1600,7:SOUND 4,2020,1600,7
770 LOCATE 6,12:PEN 0:PAPER 1:PRINT [2771]
 "TABLEAU";ta
780 FOR x=20 TO 1 STEP -1:FOR y=24  [2440]
TO 5 STEP -1
790 LOCATE x,y:PAPER 3:PEN 10:PRINT [2084]
 CHR$(224)
800 IF xy$(x,y)=CHR$(144) THEN PAPE [3162]
R 3:PEN 2:LOCATE x,y:PRINT xy$(x,y)
810 IF xy$(x,y)=CHR$(255) THEN PAPE [4683]
R 5:PEN 4:LOCATE x,y:PRINT xy$(x,y)
820 NEXT y:NEXT x                   [401]
830 LOCATE 10,23:PEN 11:PAPER 3:PRI [1227]
NT CHR$(203)
840 LOCATE 10,5:PAPER 11:PEN 1:PRIN [1492]
T CHR$(231)
850 PLOT 320,336,3:DRAW 288,336:DRA [8170]
W 304,390:DRAW 320,336:DRAWR -24,16
:DRAWR 14,14:DRAWR -10,6:DRAWR 8,4:
PLOT 320,338:DRAWR 250,0:PLOT 304,3
92,11
860 PEN 8:PAPER 10:LOCATE 1,24:PRIN [10978]
T STRING$(20,255):PLOT 70,18,3:DRAW
R 420,0:PLOT 100,20:DRAWR 100,0:PLO
T 320,20:DRAWR 200,0:PLOT 80,22:DRA
WR 440,0:PLOT 150,24:DRAWR 420,0:PL
OT 190,26:DRAWR 200,0:PLOT 140,28:D
RAWR 380,0:PLOT 240,30:DRAWR 200,0
870 PAPER 10:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT [8975]
 " 0":PEN 3:LOCATE 3,1:PRINT "IL ";
CHR$(164);"  ":LOCATE 1,2:PRINT "LE
VEL";TA:GOSUB 890:GOTO 900
880 LOCATE 12,1:PAPER 3:PRINT SPC(8 [1178]
)
890 PAPER 10:PEN 6:LOCATE 1,3:PRINT [5527]
 "         ":FOR QQ=1 TO VI:LOCATE Q
Q,3:PRINT "v":NEXT:RETURN
900 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 12,3:PRINT [12555]
 CHR$(215)+CHR$(215)+CHR$(215):LOCA
TE 17,3:PRINT CHR$(150);CHR$(156):L
OCATE 17,4:PRINT CHR$(139);CHR$(135
):PAPER 3:PEN 9:LOCATE 12,4:PRINT C
HR$(143)+CHR$(135)+CHR$(139)
910 PLOT 500,338,3:DRAWR 32,0       [1352]
920 'FOR y=0 TO 26:FOR x=0 TO 21:PR [3125]
INT x;y;xy$(x,y);"#";:NEXT x,y
930 RETURN                          [555]
940 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2 [2993]
```

```
,11:INK 3,17:PAPER 0:MODE 1
950 Q$=CHR$(233):GOSUB 1490              [1693]
960 M$=" >>> MENU <<< ":PAPER 1:PEN [12048]
 0:LOCATE 14,3:GOSUB 1510:LOCATE 9,
8:PRINT " -1- :  MODE D'EMPLOI   ":
LOCATE 9,11:PRINT " -2- : CHOISIR J
OYSTICK ":LOCATE 9,14:PRINT " -3- :
 CHOISIR CLAVIER  ":LOCATE 9,17:PRI
NT " -4- : AFFICHER SCORE   "
970 LOCATE 9,20:PRINT " -5- : JOUER [4894]
 A OIL      ":LOCATE 14,24:PRINT "
> Votre Choix ? < "
980 ' BRANCHEMENTS                       [1538]
990 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0 T [1650]
HEN GOSUB 1060:RETURN
1000 IF INKEY(65)=0 OR INKEY(14)=0  [2499]
THEN GOSUB 1200:RETURN
1010 IF INKEY(57)=0 OR INKEY(5)=0 T [2980]
HEN GOSUB 1270:RETURN
1020 IF INKEY(56)=0 OR INKEY(20)=0  [1941]
THEN GOSUB 1430:RETURN
1030 IF INKEY(49)=0 OR INKEY(12)=0  [5783]
THEN vi=6:SOUND 1,200,30,7,0,0,1:GO
SUB 500:SPEED KEY 1,1:GOSUB 170:RET
URN
1040 ' *ICI ZIKMU*                       [519]
1050 GOTO 990                            [502]
1060 '     *mde*                         [99]
1070 Q$=CHR$(191):GOSUB 1490             [1350]
1080 M$=" >I> MODE D'EMPLOI <I< ":P [11207]
APER 1:PEN 0:LOCATE 10,3:GOSUB 1510
:LOCATE 8,7:PRINT SPACE$(26):LOCATE
 8,8:PRINT " AVEC        ,(Prononcez
  ":M$=" OiL ":LOCATE 14,7:GOSUB 1
510:
1090 LOCATE 8,9:PRINT " hoy-le,pas  [11457]
oual) vous    ":LOCATE 8,10:PRINT "
 aller pouvoir devenir le ":LOCATE
8,11:PRINT " Roi du Petrole mondial
 !!":LOCATE 8,12:PRINT SPACE$(26)
1100 LOCATE 8,15:PRINT SPACE$(26):L [18125]
OCATE 8,16:PRINT " Pour ce faire,vo
us allez ":LOCATE 8,17:PRINT " bala
der votre Trepan      ":LOCATE 8,18:
PRINT " maniable et docile dans   ":
LOCATE 8,19:PRINT " de sombres gale
ries ou    "
1110 LOCATE 8,20:PRINT " rodent d'a [10914]
ffeux monstres ":LOCATE 8,21:PRINT
" qui pensent rien qu'a     ":LOCATE
 8,22:PRINT " vous embeter.
    ":LOCATE 16,24:PRINT " >ESPACE<
 "
1120 WHILE INKEY(47)<>0:WEND:Q$=CHR [2237]
$(227):GOSUB 1490
1130 M$=" >I> MODE D'EMPLOI <I< ":P [15402]
APER 1:PEN 0:LOCATE 10,3:GOSUB 1510
```

```
:LOCATE 8,7:PRINT SPACE$(26):LOCATE
 8,8:PRINT " Vous allez ramasser le
s  ":LOCATE 8,9:PRINT " Pepites d'o
r qui trainent":LOCATE 8,10:PRINT "
 et rendu a une certaine   "
1140 LOCATE 8,11:PRINT " dose,l'Acc [13176]
es au petrole  ":LOCATE 8,12:PRINT
" s'ouvre.Vous bondissez   ":LOCATE
 8,13:PRINT " alors sur la naphte p
our ":LOCATE 8,14:PRINT " remplir l
es reservoirs   "
1150 LOCATE 8,15:PRINT " de votre r [4736]
afinerie.      ":LOCATE 8,16:PRINT
SPACE$(26)
1160 LOCATE 8,18:PRINT " A la Fin d [11455]
e chaque         ":LOCATE 8,19:PRINT
" Tableau une page de BONUS":LOCATE
 8,20:PRINT " s'affiche pour que vo
us  ":LOCATE 8,21:PRINT " puissiez
augmenter votre "
1170 LOCATE 8,22:PRINT " SCORE.      [5912]
               ":LOCATE 16,24:PRINT
 " >ESPACE< ":WHILE INKEY(47)<>0:WE
ND:Q$=CHR$(32):GOSUB 1490
1180 MODE 0:M$="NE VOUS LAISSEZ PAS [10007]
":LOCATE 1,6:PEN 1:GOSUB 1510:M$="T
RIPOTER LE TREPAN":LOCATE 1,9:GOSUB
 1510:M$="INOPUNEMENT":LOCATE 1,12:
GOSUB 1510:M$="L'AUTEUR":PEN 3:LOCA
TE 10,19:GOSUB 1510
1190 LOCATE 9,21:PRINT "__________" [9121]
:LOCATE 3,23:PEN 2:PRINT "OiL:";CHR
$(164);"  (Juillet 86)":LOCATE 1,24
:PEN 6:PRINT " ROBERT SMITH L.T.D."
:FOR I=1 TO 7000:NEXT:RETURN
1200 ' JOY                               [103]
1210 Q$=CHR$(190):GOSUB 1490             [1790]
1220 M$=" >II  JOYSTICK  II< ":PAPE [11034]
R 1:PEN 0:LOCATE 11,3:GOSUB 1510:LO
CATE 9,9:PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,
10:PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,11:PRI
NT "    MONTER   ";CHR$(240);"
     "
1230 LOCATE 9,12:PRINT SPACE$(24):L [11452]
OCATE 9,13:PRINT SPACE$(24):LOCATE
9,14:PRINT " GAUCHE  ";CHR$(242);"
    ";CHR$(243);" DROITE ":LOCATE 9
,15:PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,16:PR
INT SPACE$(24)
1240 LOCATE 9,17:PRINT SPACE$(12);C [11178]
HR$(241);" DESCENDRE ":LOCATE 9,18:
PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,19:PRINT
SPACE$(24):LOCATE 9,20:PRINT " [FIR
E] : RETOUR TREPAN ":LOCATE 9,21:PR
INT SPACE$(24)
1250 DIR1=72:DIR2=74:DIR3=75:DIR4=7 [2365]
3:DIR5=76
```

```
1260 LOCATE 16,24:PRINT " >ESPACE<  [4036]
":WHILE INKEY(47)<>0:WEND:RETURN
1270   CLAV                          [445]
1280 Q$=CHR$(237):GOSUB 1490       [12121]
1290 M$=" III  CLAVIER  III ":PAPER [11229]
 1:PEN 0:LOCATE 11,3:GOSUB 1510:LOC
ATE 9,9:PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,1
0:PRINT "  TOUCHES CURSEUR :      ":
LOCATE 9,11:PRINT SPACE$(24)
1300 LOCATE 9,12:PRINT "     MONTER  [12646]
 ";CHR$(240);"          ":LOCATE 9
,13:PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,14:PR
INT SPACE$(24):LOCATE 9,15:PRINT "
GAUCHE  ";CHR$(242);"      ";CHR$(24
3);" DROITE ":LOCATE 9,16:PRINT SPA
CE$(24):LOCATE 9,17:PRINT SPACE$(24
)
1310 LOCATE 9,18:PRINT SPACE$(12);C [7934]
HR$(241);" DESCENDRE ":LOCATE 9,19:
PRINT SPACE$(24):LOCATE 9,20:PRINT
SPACE$(24):LOCATE 9,21:PRINT " [ESP
ACE]:RETOUR TREPAN ":LOCATE 9,22:PR
INT SPACE$(24)
1320 DIR1=0:DIR2=8:DIR3=1:DIR4=2:DI [2730]
R5=47
1330 LOCATE 16,24:PRINT " >ESPACE<  [4036]
":WHILE INKEY(47)<>0:WEND:RETURN
1340 ' * SCORES *                    [306]
1350 FOR i=1 TO 20:a$=INKEY$:NEXT:a [1209]
$="":SPEED KEY 8,1
1360 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3 [3251]
,16:PAPER 0:FOR i=1 TO 2000:NEXT:MO
DE 0
1370 M$="VOUS ETES UN ROI DU":LOCAT [8363]
E 1,3:PEN 1:GOSUB 1510:M$="TREPAN B
ALADEUR":LOCATE 3,6:GOSUB 1510:M$="
TRES CHER !!":LOCATE 5,9:GOSUB 1510
1380 M$="WHO ARE YOU ???":LOCATE 4, [7812]
12:PEN 2:GOSUB 1510:M$="WHAT'S YOUR
 NAME ??":LOCATE 1,15:GOSUB 1510:PE
N 3:LOCATE 1,20:PRINT "#";:INPUT NO
M$
1390 I=0                             [420]
1400 IF sco<hsc(i) THEN I=I+1:GOTO  [1104]
1400
1410 FOR A=4 TO I+1 STEP -1:hsc(A)= [3306]
hsc(A-1):hsc$(A)=hsc$(A-1):NEXT
1420 hsc(i)=sco:hsc$(i)=LEFT$(nom$, [1101]
15)
1430                                 [117]
1440 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK  [2865]
3,6:INK 4,8,25:PAPER 0:FOR i=1 TO 2
000:NEXT:MODE 0
1450 M$=">>> HIGH-SCORES <<<":LOCAT [3192]
E 1,2:PEN 4:GOSUB 1510
1460 FOR i=0 TO 4:LOCATE 1,6+3*i:PE [6669]
N 6+i:PRINT "N.";i+1;"avec";hsc(i);
"Points":LOCATE 1,7+3*i:PRINT hsc$(
i):NEXT
1470 LOCATE 8,25:PEN 4:PRINT "[espa [4488]
ce]":WHILE INKEY(47)<>0:WEND:RETURN
1480 ' * SPIR. *                     [176]
1490 PAPER 0:FOR e=0 TO 13:PEN 1+RN [7364]
D*2:SOUND 1,100,1,7:FOR x=7+e TO 34
-e:LOCATE x,1+e:PRINT Q$:NEXT x:SOU
ND 1,150,1,7:PEN 1+RND*2:FOR y=2+e
TO 24-e:LOCATE 34-e,y:PRINT q$:NEXT
 y
1500 SOUND 1,200,1,7:PEN 1+RND*2:FO [8609]
R x=34-e TO 7+e STEP -1:LOCATE x,25
-e:PRINT Q$:NEXT x:SOUND 1,75,1,7:P
EN 1+RND*2:FOR y=24-e TO 2+e STEP -
1:LOCATE 7+e,y:PRINT Q$:NEXT y:NEXT
 e:RETURN
1510 qqq=-24580:' si vous n'utilise [4660]
z pas de disquette mettez qqq=-2329
6
1520 FOR N=1 TO LEN(M$):FOR T=0 TO  [4891]
7:P=PEEK(qqq+(ASC(MID$(M$,N,1))-32)
*8+T)
1530 A(T)=P:NEXT:SYMBOL 140,A(0),A( [8925]
0),A(1),A(1),A(2),A(2),A(3),A(3):SY
MBOL 141,A(4),A(4),A(5),A(5),A(6),A
(6),A(7),A(7):PRINT CHR$(140);CHR$(
10);CHR$(8);CHR$(141);CHR$(11);:SOU
ND 2,50,7,5,0,0,1
1540 NEXT:RETURN                     [940]
1550 ' * BONUS *                     [442]
1560 bo1$=" C'EST L'HEURE":bo2$=" D [7213]
E TON BONUS":bo3$="  MON PETIT":IF
DIR5=76 THEN BOO$="[FIRE]" ELSE BOO
$="[ESPACE]"
1570 bo4$="PRESSEZ "+BOO$+" POUR LA [5442]
 DESCENTE":GOSUB 1840:GOSUB 1590:PR
INT CHR$(23);CHR$(1)
1580 bo1$=" TON SCORE EST":bo2$="DE [10730]
"+STR$(SCO)+" POINTS":bo4$="  ET ON
 PASSE AU TABLEAU "+STR$(TA+1):GOSU
B 1840:RETURN:'*** retour au progra
mme principal ***
1590 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2 [6176]
,26:INK 3,8:PEN 2:PAPER 0:MODE 1:PR
INT CHR$(23);CHR$(0):LOCATE 2,1:PRI
NT"...BoNuS..."
1595 tat=40-ta*7:IF tat<10 THEN tat [2652]
=10
1600 FOR x=24 TO 640 STEP 64:PLOT x [3391]
,40,3:DRAWR 0,312:NEXT
1610 FOR x=24 TO 550 STEP 64:FOR y= [1598]
56 TO 320 STEP 32
1620 IF RND>0.3 AND TEST(x-8,y)<>3  [3169]
THEN PLOT x,y,3:DRAWR 64,0
1630 NEXT y:NEXT x                   [401]
1640 TAG                             [318]
```

```
1650 PLOT -10,0,2:v=8+INT(RND*10)*6 [4941]
4:MOVE v,32:PRINT CHR$(251);CHR$(25
0);
1660 y=368:PLOT -10,0,1:FOR u=1 TO  [2690]
10
1670 MOVE 592,y:PRINT CHR$(32);:FOR [9050]
 x=16 TO 592 STEP 64:MOVE x,y:PRINT
 CHR$(228);:MOVE x-64,y:PRINT CHR$(
32);:SOUND 1,27,2,7
1680 FOR p=1 TO Tat:IF INKEY(76)=0  [3741]
OR INKEY(47)=0 THEN 1700
1690 NEXT p:NEXT x:NEXT u:x=592     [1084]
1700 IF TEST(x-8,y-8)=3 THEN FOR i= [4973]
1 TO 4:x=x-16:GOSUB 1760:NEXT i:y=y
-16:GOSUB 1760
1710 IF TEST(x+24,y-8)=3 THEN FOR i [4425]
=1 TO 4:x=x+16:GOSUB 1760:NEXT i:y=
y-16:GOSUB 1760
1720 IF TEST(x+8,y-24)=3 THEN y=y-1 [2559]
6:GOSUB 1760
1730 IF TEST(x+8,y-24)=2 THEN GOTO  [2581]
1770
1740 IF y=48 THEN 1810              [473]
1750 GOTO 1700                      [359]
1760 MOVE x,y:PRINT CHR$(228);:SOUN [4033]
D 1,50+RND*200,4,5:RETURN
1770 ENV 2,80,15,9:TAGOFF:FOR o=100 [9773]
0 TO 5000 STEP 1000:LOCATE 17,1:PRI
NT "GooD: ";o;"PoInTs":SOUND 2,300,
190,6,2,2:FOR t=1 TO 2000:NEXT t:NE
XT o:sco=sco+5000
1780 GOSUB 1820:LOCATE 1,24:FOR t=0 [8709]
 TO 30:mu=mu-1:SOUND 1,mu,1,7:SOUND
 1,mu*2,2,7:PRINT:FOR i=0 TO 50:NEX
T i:NEXT t:ATT=ATT-3:IF ATT<10 THEN
 ATT=10
1790 GOSUB 2090                     [865]
1800 RETURN                         [555]
1810 ENT 1,200,40,1:TAGOFF:LOCATE 1 [5584]
4,1:PRINT "SORRY,NO BONUS !":SOUND
1,200,190,7,1,1,0:FOR T=0 TO 2500:N
EXT:GOTO 1780
1820 mu=150:OUT &BC00,2:FOR I=47 TO [9853]
 63:mu=mu-1:SOUND 1,mu,1,7:SOUND 1,
mu*2,2,7:OUT &BD00,I:FOR T=1 TO 50:
NEXT T:NEXT I:FOR I=1 TO 47:OUT &BD
00,I:mu=mu-1:SOUND 1,mu,1,7:SOUND 1
,mu*2,2,7:FOR T=1 TO 50:NEXT T:NEXT
 I:RETURN
1830 ' * MISTER ZLIKA *             [459]
1840 BORDER 26:INK 0,26:PAPER 0:PEN [3124]
 1:INK 1,0:INK 2,8:INK 3,16,6:MODE
1
1850 IF vi=0 THEN INK 3,26          [1109]
1860 SYMBOL 232,0,28,58,58,59,49,57 [1850]
,241
1870 SYMBOL 236,123,63,72,196,166,1 [1472]
34,76,56
1880 SYMBOL 237,224,192,120,204,164 [1842]
,132,136,112
1890 SYMBOL 239,3,12,16,48,88,84,15 [2718]
0,149
1900 SYMBOL 240,3,0,0,0,0,4,6,129   [1590]
1910 SYMBOL 241,248,15,0,0,2,0,0,12 [1367]
8
1920 SYMBOL 242,0,224,60,6,66,18,13 [2508]
0,34
1930 SYMBOL 243,148,156,140,132,134 [2914]
,129,64,64
1940 SYMBOL 244,254,146,148,148,152 [1689]
,240,0,0
1950 SYMBOL 245,224,60,3,0,0,0,0,1  [1693]
1960 SYMBOL 246,6,12,240,0,128,128, [2489]
128,128
1970 SYMBOL 247,96,32,48,16,8,12,3, [1888]
0
1980 SYMBOL 248,0,0,0,0,0,0,129,255 [1644]
1990 SYMBOL 249,1,3,2,4,8,48,224,0  [1478]
2000 z$(0)=CHR$(32)+CHR$(232)+CHR$( [2958]
32)+CHR$(32)
2010 z$(1)=CHR$(32)+CHR$(236)+CHR$( [2936]
237)+CHR$(32)
2020 z$(2)=CHR$(239)+CHR$(240)+CHR$ [3414]
(241)+CHR$(242)
2030 z$(3)=CHR$(243)+CHR$(244)+CHR$ [2609]
(245)+CHR$(246)
2040 z$(4)=CHR$(247)+CHR$(248)+CHR$ [3302]
(249)+CHR$(32)
2050 PEN 3:LOCATE 2,2:PRINT "MisTer [10226
 ZLIKA SaYS:":FOR X=1 TO 15:GOSUB 2
060:NEXT:GOSUB 2070:FOR t=0 TO 3500
:NEXT T:MODE 1:PEN 3:LOCATE 4,22:PR
INT BO4$:FOR x=16 TO 35:GOSUB 2060:
NEXT:RETURN
2060 SOUND 1,50,1,7:SOUND 1,0,10:FO [5917]
R z=0 TO 4:PEN 1:LOCATE x,10+z:PRIN
T " ";z$(z):NEXT:FOR t=0 TO 150:NEX
T:SOUND 1,75,1,7:SOUND 1,0,10:RETUR
N
2070 PLOT 228,260,1:DRAW 432,260:PL [3644]
OT 320,260:DRAW 310,230:DRAW 340,26
0
2080 LOCATE 15,6:PEN 2:PRINT bo1$:L [4707]
OCATE 15,7:PRINT bo2$:LOCATE 15,8:P
RINT bo3$:RETURN
2090 FOR i=1 TO 26:SOUND 1,1000+i*1 [2893]
00,15,7,0,0,i:NEXT i:RETURN
3000 ' ne tapez pas cette ligne, el [14241
le est la pour faire joli. Vous ave
z beaucoup        de courage d'avoir
 tape ce listing jusqu'au bout.Moi,
sincerement ,              j'aurais
 pas pu. Have a good time ! Fait to
urner !!!VvVVVVVviTTTee !
```

GESTION DE FENÊTRES

Ce programme utilitaire entièrement écrit en Assembleur vous permet de gérer facilement des fenêtres à partir du Basic ou d'un programme en langage machine.

A partir du Basic, vous disposez des commandes RSX suivantes (précédées de la barre verticale, notée |, obtenue en appuyant simultanément sur SHIFT et @).

— |WINDOW, gauche, droite, haut, bas.

— |CLS (effacement de la fenêtre).

— |CADRE.

— |WIND, numéro de fenêtres texte.

— |PRINT, colonne, ligne, texte à afficher, type de vidéo.

— |WINDOFF.

L'ensemble est constitué de deux programmes : un chargeur Basic et un petit programme de démonstration. Il vous faut tout d'abord saisir le premier programme (chargeur Basic). Ceci fait, sauvegardez-le. Puis effectuez un <RUN> : le programme binaire s'élabore et l'ordinateur vous propose de le sauvegarder sous forme de fichier binaire (WINDOW. BIN). Suivez les instructions de l'ordinateur. Lorsque vous aurez sauvegardé les routines binaires sous forme d'un fichier binaire appelé WINDOW. BIN, vous pouvez saisir le second programme (exemple d'application) que vous sauvegarderez sous le nom de WINDOW. BAS.

Réutilisation du programme et mise en place des RSX :

MEMORY &A27B

LOAD"WINDOW.BIN" : CALL &A280

Faire ensuite un RUN du programme utilisant les nouvelles commandes RSX.

Ce logiciel est compatible avec tous les modèles de CPC cassette ou disquette. Afin d'éviter plusieurs initialisations des commandes RSX, le programme place le code &C9 en &A280 après la première initialisation.

Il faut également protéger la mémoire de la manière suivante : si la plus grande fenêtre de votre programme tient tout l'écran (Window,1,80,1, 25), placez dans le programme : MEMORY HIMEM — (80×25×8) – 1, ceci afin de protéger vos variables lors de la mise en mémoire d'une fenêtre.

Descriptif des commandes :

a) |WINDOW, gauche, droite, haut, bas, les paramètres sont identiques à ceux du WINDOW basic.

Gauche : doit être compris entre 1 et 79.

Droite : doit être compris entre 2 et 80.

Haut : doit être compris entre 1 et 24.

Bas : doit être compris entre 2 et 25 (valeurs incluses).

Une erreur dans les paramètres entraîne un message d'erreur. Cette commande définit les dimensions de la fenêtre et la mémorise.

b) |CLS.

Efface l'emplacement de la fenêtre (remplissage par la couleur INK O). |CLS peut être utilisée



plusieurs fois pendant que la fenêtre est ouverte.

c) | CADRE.
Trace un cadre (de couleur INK 1) autour de votre fenêtre. Peut être effacé par | CLS et | WINDOFF.

d) | WIND, numéro de fenêtre texte (de 0 à 7 inclus). Affecte une fenêtre de texte à l'intérieur du cadre.
Ex. : | WIND,7: LIST # 7: PRINT # 7: WINDOW, SWAP,7... etc.

e) | PRINT,x,y,"texte", vidéo.
Il s'agit d'une routine d'affichage rapide d'un message à l'écran en mode 80 colonnes, avec x = colonne de départ de l'affichage et y = ligne de départ de l'affichage.
X et Y sont toujours fonction du coin supérieur gauche de l'écran.
« Texte » est le message à afficher et peut prendre les formes suivantes :
• pour tous les CPC :
TEXTES$ (variable précédée de l'arrobas),
• pour 664 et 6128|: @ "texte", "texte".
Vidéo : 0 ou 1. Si Vidéo = 0, le message sera affiché en INK 1 sur fond INK 0. Si vidéo = 1, l'affichage sera en INK 0 sur fond INK 1.
| PRINT permet un gain de temps à l'affichage d'environ 25 % par rapport à un locate et print traditionnels.

f) | WINDOFF.
Efface votre fenêtre et rétablit l'écran original.

Erreurs

Toute erreur de paramètres lors de l'utilisation des fenêtres vous sera signalée par la sortie de l'erreur 33, soit :
UNKNOWN ERROR s'il n'y a pas de traitement d'erreurs ou tout message que vous aurez choisi lors du traitement d'erreur.
Exemple :

```
10 ON ERROR GOTO 60000
20 | WINDOW,1,83,1,25
30 ....
60000 IF ERR=33 THEN PRINT "ERREUR DANS LA GESTION DES FENETRES LIGNE";ERL
60010 PRINT "ERREUR NUMERO";ERR; "LIGNE"; ERL
60020 STOP
```

Cet exemple donnera lors de l'exécution : ERREUR DANS LA GESTION DES FENETRES LIGNE 20.
NOTA : le programme est prévu pour fonctionner en mode 80 colonnes : cependant, les fonctions suivantes fonctionnent dans tous les modes écran :
| WINDOW
| CLS
| WIND
| WINDOFF
Pour WINDOW, les paramètres seront les mêmes qu'en mode 80 colonnes (x de 0 à 80, 40 étant toujours le milieu de l'écran).
Toutes les commandes peuvent être utilisées en mode direct ou dans un programme. Pour un fonctionnement satisfaisant, l'écran ne doit pas avoir subi de scrolling.
• Attention. La routine d'erreur n'est pas compatible avec le CPC 464. Pour arranger cela, tapez :
POKE &A503,&94
POKE &A504,&CA.

Claude Masoni

```
10 MEMORY &A27F:MODE 2                       [938]
20 PRINT"CHARGEUR PROGRAMME WINDOWS          [2843]
":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
30 '                                          [117]
40 LI=10000                                   [296]
50  FOR I= &A280 TO &A540 STEP 16            [1646]
60       FOR J=0 TO 15                        [594]
70          READ N$:V=VAL("&"+N$)            [565]
80          POKE I+J,V:TOT=TOT+V            [1060]
90      NEXT J                               [370]
100 READ A                                   [428]
110 IF A<>TOT THEN PRINT"ERREUR LIG [2412]
NE";LI;CHR$(7):END
120 LI=LI+10:PRINT LI-10;"-> OK!",  [1568]
130 TOT=0                                    [411]
140 NEXT I                                   [375]
150 '                                        [117]
160 '------------------------------- [3273]
----------------------------------

170 ' Changement de branchement pou [3077]
r routine d'erreur sur CPC 464
180 ' =============================== [3415]
================================
190 PRINT:INPUT"POSSEDEZ-VOUS UN CP [2715]
C 464 (O/N) ",R$:R$=UPPER$(R$)
200 IF R$="O" THEN POKE &A503,&94:P [2600]
OKE &A504,&CA
210 '------------------------------- [3273]
----------------------------------

220 '                                        [117]
230 INPUT"SAUVEGARDE (O/N) ",R$:R$= [5631]
UPPER$(R$):IF R$="O" THEN POKE &A28
0,0:           SAVE"WINDOWS.BIN",B,&
A280,&2D0:PRINT"OK !"
235 PRINT"DEMONSTRATION...":LOCATE  [3686]
1,1
240                                          [117]
250 CALL &A280 ' INITIALISATION DE  [2640]
LA ROUTINE WINDOWS
260 '                                        [117]
10000 DATA 00,01,A0,A2,21,D3,A2,CD, [3324]
D1,BC,3E,C9,32,80,A2,3A, 1992
10010 DATA 01,DE,FE,71,C0,3E,94,32, [3001]
03,A5,3E,CA,32,04,A5,C9, 1894
10020 DATA B4,A2,C3,D7,A2,C3,D5,A3, [1644]
C3,9E,A4,C3,A0,A3,C3,E2, 2941
10030 DATA A3,C3,FD,A3,57,49,4E,44, [2792]
4F,D7,43,4C,D3,43,41,44, 1928
10040 DATA 52,C5,57,49,4E,44,4F,46, [3007]
C6,57,49,4E,C4,50,52,49, 1601
10050 DATA 4E,D4,00,00,00,00,00,FE, [3135]
04,C2,FC,A4,DD,7E,00,FE, 1759
10060 DATA 02,FA,FC,A4,FE,1A,F2,FC, [3026]
A4,3D,32,4B,A5,F5,DD,7E, 2549
10070 DATA 02,FE,01,FA,FB,A4,FE,19, [3621]
F2,FB,A4,3D,32,49,A5,47, 2278
10080 DATA F1,90,FE,01,FA,FC,A4,3C, [3037]
32,40,A5,DD,7E,04,FE,51, 2331
10090 DATA F2,FC,A4,FE,02,FA,FC,A4, [1991]
3D,32,4C,A5,F5,DD,7E,06, 2530
10100 DATA FE,50,F2,FB,A4,FE,01,FA, [2325]
FB,A4,3D,32,4A,A5,47,F1, 2573
```

```
10110 DATA 90,FE,01,FA,FC,A4,3C,32, [2503]
42,A5,2A,42,A5,ED,5B,40, 2071
10120 DATA A5,CD,12,A5,11,08,00,CD, [2848]
12,A5,EB,21,80,A2,ED,52, 1843
10130 DATA 22,3E,A5,3A,4A,A5,67,3A, [3071]
49,A5,6F,CD,1A,BC,22,3C, 1581
10140 DATA A5,22,44,A5,ED,5B,3E,A5, [3088]
D5,3E,00,32,48,A5,3A,40, 1671
10150 DATA A5,47,C5,06,08,C5,2A,3C, [3603]
A5,ED,5B,3E,A5,ED,4B,42, 1844
10160 DATA A5,ED,B0,ED,53,3E,A5,2A, [3688]
3C,A5,CD,05,A5,22,3C,A5, 2026
10170 DATA C1,10,E2,C1,10,DC,D1,ED, [3449]
53,3E,A5,ED,53,46,A5,C9, 2376
10180 DATA 3A,48,A5,FE,00,C2,FC,A4, [2202]
3A,40,A5,47,C5,06,08,C5, 1925
10190 DATA 2A,46,A5,ED,5B,44,A5,ED, [3748]
4B,42,A5,ED,B0,22,46,A5, 2063
10200 DATA 2A,44,A5,CD,05,A5,22,44, [1708]
A5,C1,10,E3,C1,10,DD,3E, 1845
10210 DATA 01,32,48,A5,C9,2A,49,A5, [2670]
ED,5B,4B,A5,3E,00,CD,44, 1672
10220 DATA BC,C9,3D,C2,FC,A4,DD,7E, [1399]
00,CD,B4,BB,2A,49,A5,ED, 2496
10230 DATA 5B,4B,A5,24,24,2C,15,15, [3264]
1D,CD,66,BB,C9,FE,04,C2, 1665
10240 DATA FC,A4,DD,66,06,DD,6E,04, [2391]
25,2D,CD,1A,BC,22,4E,A5, 1858
10250 DATA DD,7E,00,32,4D,A5,DD,56, [2819]
03,DD,5E,02,D5,DD,E1,DD, 2146
10260 DATA 4E,00,06,00,79,FE,00,C8, [3113]
C5,DD,66,02,DD,6E,01,11, 1530
10270 DATA 50,A5,D5,ED,B0,D1,E1,19, [1829]
36,00,FD,21,50,A5,2A,4E, 2035
10280 DATA A5,CD,45,A4,C9,E5,AF,CD, [1763]
A5,BB,E5,DD,E1,E1,CD,06, 2876
10290 DATA B9,F5,CD,5A,A4,F1,CD,0C, [2964]
B9,C9,FD,7E,00,B7,C8,5F, 2590
10300 DATA 16,00,CB,23,CB,12,CB,23, [2264]
CB,12,CB,23,CB,12,DD,E5, 1849
10310 DATA DD,19,E5,06,08,DD,7E,00, [3459]
F5,3A,4D,A5,FE,01,20,03, 1671
10320 DATA F1,2F,F5,F1,77,DD,23,11, [3375]
00,08,19,30,06,11,B0,3F, 1509
10330 DATA B7,ED,52,10,E0,E1,DD,E1, [2537]
FD,23,23,18,BD,C9,2A,44, 2260
10340 DATA A5,3A,40,A5,3D,F5,E5,47, [3411]
3E,C0,CD,E8,A4,06,06,CD, 2130
10350 DATA 05,A5,36,C0,10,F9,E5,3A, [2805]
42,A5,47,C5,CD,F5,A4,C1, 2274
10360 DATA E1,CD,05,A5,C5,05,36,1F, [2639]
23,CD,F5,A4,C1,E1,CD,F5, 2404
10370 DATA A4,2B,36,FC,CD,05,A5,36, [2860]
0C,C1,3E,0F,CD,E8,A4,06, 1831
10380 DATA 04,CD,05,A5,77,10,FA,C9, [2619]
C5,06,08,CD,05,A5,77,10, 1686
10390 DATA FA,C1,10,F4,C9,36,FF,23, [3892]
10,FB,C9,F1,CD,00,B9,3E, 2409
10400 DATA 21,5F,C3,55,CB,11,00,08, [2826
19,30,06,11,B0,3F,B7,ED, 1391
10410 DATA 52,C9,7C,B7,28,05,7A,B7, [1576
37,C0,EB,B5,C8,7A,B3,7D, 2229
10420 DATA 6B,62,C8,FE,03,38,10,37, [2394
8F,30,FD,29,D8,87,30,02, 1675
10430 DATA 19,D8,FE,80,20,F5,C9,FE, [3264
01,C8,29,C9,00,C0,30,75, 2155
10440 DATA 14,00,3C,00,00,C0,30,75, [2813
01,00,00,00,00,00,00,C0, 630
20000 '                            [117]
20010 '                            [117]
20020 ' DEMONSTRATION '            [1146
20030 '                            [117]
20040 '                            [117]
20050 FOR i=1 TO INT(RND*500)+200:N [2245
EXT
20060 xg=INT(RND*79)+1:xd=INT(RND*7 [3574
9)+2:IF (xd-xg)<3 THEN 20060
20070 yh=INT(RND*24)+1:yb=INT(RND*2 [3955
4)+2:IF (yb-yh)<3 THEN 20070
20080 |WINDOW,xg,xd,yh,yb:|CLS:|CAD [3667
RE
20090 FOR i=1 TO INT(RND*1000)+200: [2197
NEXT
20100 |WINDOFF:GOTO 20050          [742]
```

```
10 '=============================== [2219
===
20 '==           WINDOW           [679]
 ==
30 '==PAR CLAUDE MASONI- VESOUL (70 [1601
)==
40 '==            1986            [567]
 ==
50 '== ECRIT POUR AMSTRAD MAGAZINE  [2292
 ==
60 '=============================== [2219
===
70 '                               [117]
100 DEFINT a-z:INK 0,0:BORDER 0:INK [1025
 1,0
110 ON ERROR GOTO 710              [1343
120 |CLS' provoque une erreur si la [2663
 routine n'est pas initialisee
130 ON ERROR GOTO 790 'traitement d [3288
'erreur normal
140 MEMORY(41600-(80*25*8))-2049   [994]
150 MODE 2:WINDOW 2,78,2,24:WINDOW# [5328
7,1,80,1,1:BORDER 0:PAPER #7,1:CLS#
7
160 PLOT 1,1,1:DRAW 639,0:DRAW 639, [2349
399:DRAW 0,399:DRAW 0,0
170 a$=" DEMONSTRATION DE FENETRES  [2829
```



```
ET MENUS DEROULANTS "
180 |PRINT,15,3,@A$,1                     [1828]
190 DATA"- INSTRUCTIONS RSX DISPONI [2594]
BLES:"
200 DATA"  ----------------------- [1434]
-----"
210 DATA"- |WINDOW,gauche,droite,ha [4221]
ut,bas"
220 DATA"   Defini les dimentions d [8194]
e la fenetre et opere la sauvegarde
 de l'ecran et"
230 DATA"   memoire (memes parametr [5424]
es que WINDOW du Basic)."
240 DATA"","- |CLS"                   [843]
250 DATA"   Efface la fenetre (remp [2365]
lis de INK 0)."
260 DATA"","- |CADRE"                 [972]
270 DATA"   Trace un cadre de coule [5484]
ur INK 1 autour de la fenetre."
280 DATA"","- |WIND, Numero de fene [2229]
tre"
290 DATA"   Cree une fenetre texte  [6651]
accessible par les commandes: LIST#
n,?#n,CLS#n,etc."
300 DATA"","- |WINDOFF"               [1515]
310 DATA"   Efface la fenetre et re [4658]
stitue l'ecran original."
320 DATA"","- |PRINT,x,y,@TEXTE$,vi [3051]
deo"
330 DATA"   Affiche rapidement TEXT [5831]
E$ aux coordonnees X,Y de la couleu
r Video (0 ou 1)"
340 FOR i=5 TO 24                     [523]
350 READ a$:|PRINT,2,i,@a$,0          [1212]
360 NEXT                              [350]
370 '                                 [117]
380 '                                 [117]
390 a$=" INFORMATIONS ":|PRINT,2,1, [2295]
@a$,0
400 a$=" CATALOGUE " :|PRINT,17,1,@ [2277]
a$,1
410 INK 1,26:RESTORE 530              [1887]
420 '                                 [117]
430 'INFOS                            [158]
440 '                                 [117]
450 FOR t=1 TO 5000:NEXT              [876]
460 |WINDOW,2,17,2,5:|CLS:|CADRE      [1812]
470 a$(1)=" INFOS       ":a$(2)=" FI [4988]
N       ":|PRINT,3,3,@a$(1),1:|PRI
NT,3,4,@a$(2),0
480 FOR t=1 TO 500:NEXT:|PRINT,3,3, [3176]
@a$(1),0:|PRINT,3,4,@a$(2),1
490 FOR i=1 TO 10:|PRINT,3,4,@a$(2) [6531]
,0:FOR t=1 TO 150:NEXT:|PRINT,3,4,@
a$(2),1:FOR t=1 TO 150:NEXT:NEXT:|W
INDOFF
500 FOR t=1 TO 1000:NEXT:|WINDOW,2, [6621]
17,2,5:|CLS:|CADRE:|PRINT,3,3,@a$(1
),1:|PRINT,3,4,@a$(2),0:FOR T=1 TO
500:NEXT
510 FOR i=1 TO 10:|PRINT,3,3,@a$(1) [5799]
,0:FOR t=1 TO 150:NEXT:|PRINT,3,3,@
a$(1),1:FOR t=1 TO 150:NEXT:NEXT:|W
INDOFF
520 '                                 [117]
530 DATA "WINDOWS","CLAUDE MASONI", [4443]
"pour","AMSTRAD MAGAZINE","Septembr
e 1986"
540 FOR i=1 TO 5:READ a$(i):x(i)=25 [4099]
+INT((30-LEN(a$(i)))/2):Y(I)=10+(i*
2)-1:NEXT
550 |WINDOW,25,55,10,20:|CLS:|CADRE [4268]
:FOR i=1 TO 5:|PRINT,x(i),Y(I),@A$(
I),0:NEXT
560 FOR T=1 TO 10000:NEXT             [1141]
570 |WINDOFF                          [418]
580 '                                 [117]
590 'CATALOGUE                        [865]
600 '                                 [117]
610 FOR t=1 TO 1000:NEXT: a$=" INFO [7159]
RMATIONS ":|PRINT,2,1,@a$,1:a$=" CA
TALOGUE " :|PRINT,17,1,@a$,0
620 FOR t=1 TO 5000:NEXT              [876]
630 |WINDOW,17,31,2,5:|CLS:|CADRE     [1736]
640 a$(1)=" CATALOGUE  ":a$(2)=" FI [4762]
N       ":|PRINT,18,3,@a$(1),1:|PR
INT,18,4,@a$(2),0
650 FOR T=1 TO 500:NEXT:FOR i=1 TO  [8836]
10:|PRINT,18,3,@a$(1),0:FOR t=1 TO
150:NEXT:|PRINT,18,3,@a$(1),1:FOR t
=1 TO 150:NEXT:NEXT:|WINDOFF
660 |WINDOW,9,51,3,23:|CLS:|CADRE:| [2608]
WIND,6:CAT
670 FOR T=1 TO 10000:NEXT:|WINDOFF  [1579]
680 '                                 [117]
690 '                                 [117]
700 FOR T=1 TO 20000:NEXT:GOTO 390  [1611]
710 '------------------------------ [1570]
--
720 '   CHARGEMENT - INITIALISATION [3102]
730 '------------------------------ [1570]
--
740 LOAD "WINDOWs.BIN":CALL &A280   [2145]
750 RESUME 130                        [617]
760 '------------------------------ [1570]
--
770 '      TRAITEMENT DES ERREURS   [895]
780 '------------------------------ [1570]
--
790 IF ERR=33 THEN PRINT CHR$(24)"* [6425]
* ERREUR WINDOWS LIGNE:";ERL" **";C
HR$(7);CHR$(24):END
800 PRINT"ERREUR ";ERR;"LIGNE "ERL: [1798]
END
```



AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
EDEN BLUES NF	110 F
EVE SPY NF	35 F
FRIDAY THE 13TH NF	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
HACKER NF	95 F
HYPERSPORT NF	89 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPINDIZZY NF	95 F
SPY VS SPY NF	90 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
TAU CETI NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V! NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	95 F

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
AVENGER NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
1942 NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION NF	89 F
ROBBOT NF	119 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
TENSION NF	119 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU NF	89 F

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 — **175 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK NF
+ COMMANDO
+ BOMBJACK — **99 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE — **115 F**
+ STATION

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **115 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **99 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **115 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE — **99 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

ALBUM ULTIMATE NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8 — **85 F**
+ NIGHTSHADE

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **99 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **90 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

ACROJET NF	89 F
ALIENS NF	95 F
ASPHALT NF	115 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BALL BLAZER NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
COMMANDO 86 NF	85 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DONKEY KONG NF	89 F
DRAGONS LAIR NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FIRELORD NF	89 F
FIST 2 NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HERITAGE II NF	145 F
HMS COBRA NF	259 F
JAIBREAK NF	95 F
KAYLETH NF	89 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
Les cavernes de THENEBE NF	115 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MAG MAX NF	89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
MEUTRES EN SERIES NF	259 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
RODEO NF	149 F
SAIGON NF	95 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS NF	169 F
THAI BOXING NF	85 F
THANATOS NF	89 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
TOBROUCK NF	119 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

Les MICROMANES câblés savent TOUT grâce au premier service Minitel MICROMANI

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières in micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en dire organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisé pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous asse bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

SUPER PROMOTION

3 DISQUETTES VIERGES 99 F



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE!

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STATION

HIT PACK NF
+ COMMANDO
+ BOMBJACK **149 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

1 AN DE GARANTIE TOTALE DES NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

NOUVEAUTES !*

ACROJET NF	139 F
ALIENS NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BLACK MAGIC NF	145 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
COMMANDO 86 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
DRAGONS LAIR NF	145 F
DESERT FOX	139 F
1942 NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FIRELORD NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FIST 2 NF	145 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HMS COBRA NF	299 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAILBREAK NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEADER BOARD NF	139 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les cavernes de THENEBE NF	175 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
PAPER BOY NF	135 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SAIGON NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SAPIENS NF	169 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TEMPLIERS NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TOP SECRET NF	220 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
AVENGER NF	145 F
3D GRAND PRIX	140 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BOMB JACK NF	139 F
BOUNDER NF	125 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON NF	125 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
EDEN BLUES NF	190 F
ELECTRAGLIDE NF	129 F
GALVAN NF	139 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HIGHLANDER NF	139 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
MIAMI VICE NF	139 F
MONOPOLY FR NF	245 F
MOVIE NF	139 F
PACIFIC NF	139 F
PING PONG NF	129 F
REVOLUTION NF	139 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SORCERY NF	129 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TENSION NF	169 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TOP GUN NF	139 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F

AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
AIRWOLF NF	125 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
FIGHTER PILOT NF	129 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
GREEN BERET NF	135 F
HYPERSPORT NF	125 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
MAC GUIGUAN BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MINDSHADOW NF	125 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
NEXUS NF	145 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
REBEL PLANET NF	135 F
RED ARROWS NF	135 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
SPINDIZZY NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TARZAN NF	145 F
TAU CETI	145 F
TOMAHAWK NF	145 F
V!!! NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 Foot NF	145 F
ZORRO NF	145 F

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS Métro Havre-Caumartin

NOUVEAU A NICE :
HOLLYWOOD STARS
8, bd. Joseph Garnier
06000 NICE - Tél. 93.51.61.30

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

AMS 1-87 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB
Date d'expiration __/__ Signature ________

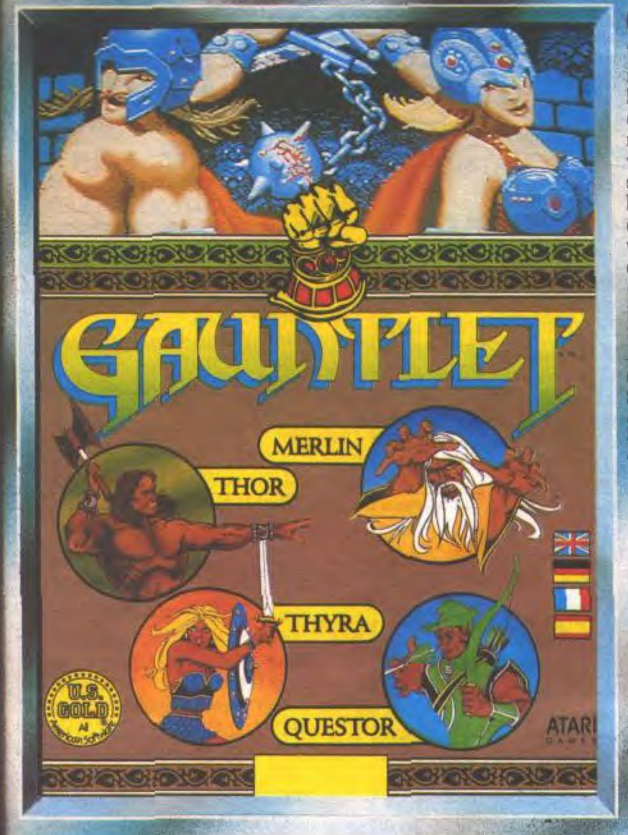
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM Numéro de membre

INSTANT CURE

ADD

Fini les files d'attente interminable. Fini des salles d'arcade buyantes et enfumées. Fini les déceptions devant la machine quand, en passe de battre le record du siècle vous vous apercevez que vous n'avez plus de monnaie et que vous n'atteindrez jamais le statut de super héros des jeux d'arcade dans ces conditions. Ces 4 jeux classiques de US GOLD qui recréent avec précision l'action et le réalisme des jeux d'arcade vont vous permettre de battre les records chez vous, au chaud et confortablement installé.



GAUNTLET

Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique – les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque
MSX
ATARI

100x 10p



10th FRAME

Retirez votre chemise pour être à l'aise, enfilez vos chausseurs de bowling et préparez vos mouvements. Vous allez jouer a 10th Frame. Cette simulation de bowling est plus vraie que nature par son animation graphique époustouflante.
Cette simulation présente différents niveaux de jeux, permet des effets sur la boule, établit les scores automatiquement.
10th Frame un jeu de bowling qui plaira à toute la famille.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque





US Gold SARL, BP
3 Zac de Mousquette.
06740 Châteauneuf
de Grasse
Tél. : 93-42-71-44.

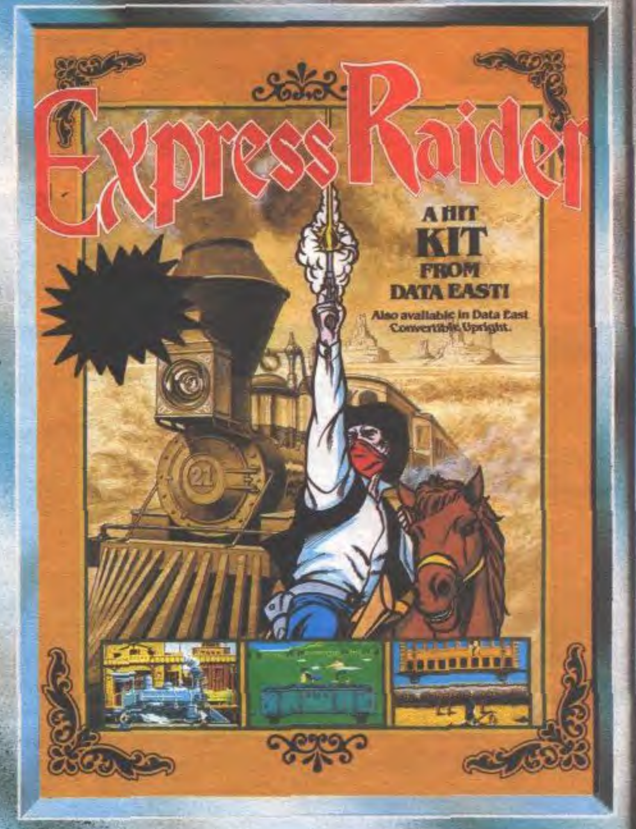
FOR ARCADE
CTS

EXPRESS RAIDER

Allez devenir l'Express Raider! Commencez par grimper sur le toit des wagons, progressez en dépit des obstacles jusqu'à la machine à vapeur et faites très attention à ces citoyens trop scrupuleux de la loi qui vont essayer de vous arrêter et de vous descendre avec leurs pistolets et leurs carabines. Dans l'Express Raider de DataEast vous allez pouvoir vous battre à la facon des Kung Fu dans un décor de Far-West.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque

100x **10p**

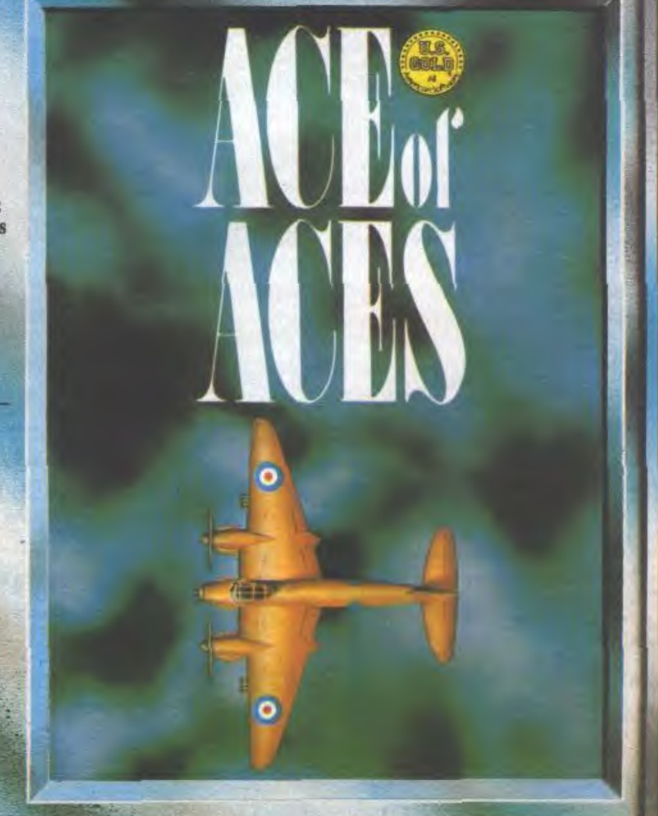


ACE OF ACES

Ace of Aces reproduit les sensations de l'époque et vous met aux commandes du Mosquito, un chasseur-bombardier non conformiste utilisé par la RAF au cours de la seconde guerre mondiale. Abattez les bombardiers nazi, coulez les sous-marins, détruisez les fusées V-1 et arrêtez les trains ennemis. Choisissez vos armes avec soin et surveillez votre carburant – une lois parti, vous ne pouvez plus faire marche arrière. Et pour devenir l'as des as, vous devez mener à bien toutes vos missions.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque

100x **10p**



UTILITAIRE DE MODIFICATION DE DIRECTORY

Ce programme permet de modifier, d'éditer, le catalogue, ou directory, de n'importe quelle disquette au format Data ou System. Au lancement, il vous est demandé le numéro du disque où se trouve la disquette voulue. Tapez A pour le drive A: ou B pour le drive B:.

Le menu contient dix parties :

• 1 – Éditer le catalogue à l'écran ou à l'imprimante : tapez E pour l'édition à l'écran et I pour l'édition sur l'imprimante. Ensuite, tapez le numéro du user voulu (0 ⟶ 15) ou bien – 1 pour éditer les fichiers effacés (qui peuvent être récupérés par l'option n° 2) ou bien – 2 pour éditer les user 0 à 15 ou encore – 3 qui est l'équivalent de – 1 et – 2 réunis. Pour chaque programme ou fichier, il est indiqué dans l'ordre : le numéro du user (0 ⟶ 15 ou EFF. pour fichiers erases), puis le nom du programme puis son extension suivie du nombre d'enregistrements (1 enregistrement = 128 octets) puis la place prise sur la disquette en Ko suivi du nombre d'extensions (1 extension = 16 Ko ou moins, 2 extensions = entre 16 Ko et 32 Ko, etc.) puis si le programme est en R/W ou R/O (dans le second cas, il ne peut être effacé et au catalogue, un astérisque après l'extension indique qu'il est en R/O) et enfin s'il est du type SYS ou DIR c'est-à-dire s'il apparaît au catalogue (DIR) ou pas (SYS). En fin de tableau, les choses essentielles à retenir sont inscrites sur le listing (le nombre de programmes et la capacité totale prise par ces programmes) et sur la disquette (place prise, place libre, format SYSTEM ou DATA, nombre d'entrées prises par le catalogue, le nombre d'entrées libres, et, si c'est le cas, si le disque a un nom).

• 2 – Récupérer un fichier erase. Si le catalogue ne comprend pas de fichier erase, un message vous l'indique et vous revenez au menu principal. Entrez le nom du fichier à récupérer (les jokers * et ? sont permis). L'ordinateur va rechercher la liste des fichiers (si le nom comporte des jokers) ou le fichier qui porte le nom entré. Vous devrez valider la récupération. S'il n'existe pas, il portera le même nom qu'en état erase. Sinon, entrez le nouveau nom (avec l'extension).

• 3 – Sauver le nouveau catalogue.

Au départ, le programme va lire le catalogue sur la disquette et travaille en mémoire. Ainsi, toute modification peut être abandonnée. Si elles sont toutes valables, on peut alors sauvegarder le nouveau catalogue sur la disquette.

• 4 – R/W ou R/O.

Ceci permet de mettre un ou plusieurs fichiers en lecture et écriture (R/W) ou bien en lecture seulement (R/O). Entrez le nom du programme avec l'extension (et les jokers si vous voulez modifier plusieurs programmes) puis 1 pour R/W ou 2 pour R/O. Tous les fichiers dans tous les users (sauf les programmes effacés) seront passés dans le mode voulu après confirmation.

• 5 – DIR ou SYS.

Ceci permet de mettre un ou plusieurs fichiers au catalogue ou bien de les enlever. Faites comme pour R/W et R/O avec 1 pour DIR et 2 pour SYS.

• 6 – Effacer un fichier.

Ceci permet d'effacer un ou plusieurs fichiers. Faites comme n° 4 pour le nom puis entrez le numéro du user et la liste des fichiers sera affichée à l'écran l'un après l'autre et si validation est faite, ils sont effacés (individuellement).

• 7 – Renommer un fichier.

Permet de changer le nom d'un fichier. Entrez le nom avec l'extension du fichier (pas de joker) puis le numéro du user et enfin le nouveau nom. Le fichier est renommé s'il est trouvé.

• 8 – Changer un programme de user.

Entrez le nom du fichier (jokers possibles). Entrez ensuite le numéro du user du(es) programme(s) et enfin le nouveau numéro de user. La liste des fichiers portant ce nom dans ce user passeront à l'écran et changeront de user après validation.

• 9 – Modifier ou créer le nom du disque.

Cette option est l'une des plus pratiques de cet utilitaire. En effet, elle permet de donner un nom à une face de disque (qui sera affiché au menu et en haut des listings par l'option n° 1). Mais le gros avantage, c'est que ce nom est sauvegardé sur le disque. En fait, le système est simple. Il se trouve dans le directory, mis à part qu'on lui enlève une entrée. Si le disque a déjà un nom, il est affiché et peut être modifié (pour revenir au menu sans changer le nom, taper sur la touche ENTER (ou RETURN). Le nom du disque a un maximum de onze caractères.

• 10 – Changer de disquette.

Cela vous permet de modifier le directory d'une nouvelle disquette. Vous devez confirmer votre fin de travail (O/N).

Voilà vous savez tout. Faites en bon usage...

```
10 '''''''''''''''''''''''''''''''''''' [6400]
''''''''''''''''''''''''''''''''''''
''''''''

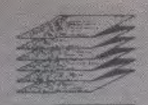
20 '                                   [203]

30 '     PROGRAMME DE MODIFICATION E [3557]
T D'EDITION DE CATALOGUE DE DISQUET
TE

40 '                    PAR GUYOT J [1638]
EAN.LUC COPYRIGHT 1986

50 '           FONCTIONNE AVEC 1 OU [3111]
 2 LECTEURS SUR 464,664 ET 6128

60 '                                   [203]
```



```
70 ................................. [6400]
.................................
.........
80 MEMORY &6FFF:ON ERROR GOTO 260:M [6599]
ODE 2:DEFINT A-C,E-Z:MOVE 0,399:DRA
W 639,399:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW
0,399:LOCATE 15,4:PRINT"DISQUE:";
90 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" OR (A [2131]
$<>"A" AND A$<>"B") THEN 90
100 PRINT A$;:DSQ=ASC(A$)-65        [1109]
110 DATA 210080cdd4bcd0220180793203 [4768]
801e0116000e00210090df0180d83eff320
480c9
120 RESTORE 110:READ a$:FOR i=1 TO  [5772]
LEN(a$)/2:POKE &6FFF+i,VAL("&"+LEFT
$(a$,2)):a$=RIGHT$(a$,LEN(a$)-2):NE
XT
130 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF:DEB [9664]
=36864:POKE &8004,0:POKE &7011,2:PO
KE &7013,&C1:POKE &700F,DSQ:POKE &8
000,&84:CALL &7000:IF PEEK(&8004)=0
 THEN X=&C1:POKE &7011,0:ELSE X=&41
140 FOR i=X TO X+3:POKE &8004,0:POK [12793]
E &7015,DEB-INT(DEB/256)*256:POKE &
7016,INT(DEB/256):POKE &7013,i:POKE
 &700F,DSQ:POKE &8000,&84:CALL &700
0:IF PEEK(&8004)=0 THEN DEB=DEB+512
:ELSE ERROR 50
150 NEXT:IF X=&C1 THEN FO=0 ELSE FO [2250]
=1
160 LOCATE 15,4:PRINT"PATIENTEZ..." [2638]
170 DEB=36864:DIM USER(64),PROG$(64 [5553]
),ENREGIS(64),BLOCK(64,16),EXT(64),
RO(64),DS(64),DEXT(64)
180 I=1:WHILE PEEK(DEB+1)<>&E5 AND  [4654]
I<>65:USER(I)=PEEK(DEB):DEB=DEB+1
190 RO(I)=(PEEK(DEB+8) AND &80)/128 [12506]
:DS(I)=(PEEK(DEB+9) AND &80)/128:PR
OG$(I)="":FOR J=1 TO 11:PROG$(I)=PR
OG$(I)+CHR$(PEEK(DEB)):DEB=DEB+1:NE
XT:MID$(PROG$(I),9,1)=CHR$(ASC(MID$
(PROG$(I),9,1)) AND &7F)
200 MID$(PROG$(I),10,1)=CHR$(ASC(MI [3957]
D$(PROG$(I),10,1)) AND &7F)
210 PROG$(I)=LEFT$(PROG$(I),8)+"."+ [7957]
RIGHT$(PROG$(I),3):FOR MB=1 TO LEN(
PROG$(I)):MID$(PROG$(I),MB,1)=CHR$(
ASC(MID$(PROG$(I),MB,1)) AND 127):N
EXT
220 EXT(I)=PEEK(DEB):DEB=DEB+1      [1312]
230 DEB=DEB+2:ENREGIS(I)=PEEK(DEB): [1392]
DEB=DEB+1
240 FOR J=1 TO 16:BLOCK(I,J)=PEEK(D [3598]
EB):DEB=DEB+1:NEXT
250 I=I+1:WEND:GOTO 300             [922]
260 IF ERR=50 THEN LOCATE 2,24:PRIN [3329]
T"DISQUE";DSQ;"PAS PRET...":CALL &B
B18:RESUME 290
270 IF ERR=51 THEN LOCATE 2,24:PRIN [4190]
T"DISQUE";DSQ;"PAS PRET...":CALL &B
B18:MODE 2:RESUME 400
280 PRINT ERR;ERL:END               [1032]
290 RUN                             [243]
300 NB=I-1:IF NB=0 THEN PRINT"PAS D [3819]
E DIRECTORY...":CALL &BB18:RUN
310 FOR I=1 TO NB:IF USER(I)=255 TH [6040]
EN NOM=1:NOM$=LEFT$(PROG$(I),8)+RIG
HT$(PROG$(I),3):PLNOM=I
320 NEXT                            [350]
330 IF NOM=0 THEN NOM$=SPACE$(11):I [3524]
F NB<64 THEN PLNOM=NB+1 ELSE PLNOM=
0
340 GOSUB 1980:GOSUB 1900           [1064]
350 '                               [117]
360 '                               [117]
370 '                               [117]
380 '                               [117]
390 '                               [117]
400 MODE 2:LOCATE 16,1:PRINT "+"+ST [8947]
RING$(49,"-")+"+":LOCATE 16,2:PRINT
"!MODIFICATION DU DIRECTORY DU DISQ
UE:"+CHR$(34)+NOM$+CHR$(34)+"!":LOC
ATE 16,3:PRINT "+"+STRING$(49,"-")+
"+"
410 DATA "-1- IMPRESSION DU DIRECTO [13189]
RY SUR ECRAN OU IMPRIMANTE","-2- RE
CUPERER UN FICHIER ERASE","-3- SAUV
EGARDER NOUVEAU DIRECTORY","-4- R/W
 OU R/O","-5- DIR OU SYS","-6- ERAS
ER UN PROGRAMME","-7- RENOMMER UN P
ROGRAMME"
420 DATA "-8- DEPLACER UN PROGRAMME [8877]
 DE USER","-9- MODIFIER OU CREER NO
M DU DISQUE","-0- AUTRE DISQUETTE"
430 RESTORE 410:FOR I=1 TO 10:READ  [5446]
A$:LOCATE 16,I+5:PRINT A$:NEXT
440 LOCATE 34,20:PRINT"VOTRE CHOIX: [6366]
";:A$="":WHILE A$="" OR A$<"0" OR A
$>"9":A$=INKEY$:WEND:PRINT A$;
450 ON VAL(A$)+1 GOSUB 1760,470,820 [2488]
,1060,1220,1330,1440,1520,1650,1790
460 MODE 2:GOTO 400                 [1324]
470 X$=CHR$(24):MODE 2:MOVE 0,399:D [13976]
RAW 639,399:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRA
W 0,399:LOCATE 15,4:PRINT"(E)cran o
u (I)mprimante:";:A$="":WHILE A$=""
 OR (A$<>"I" AND A$<>"E"):A$=UPPER$
(INKEY$):WEND:IF A$="I" THEN PRINT
X$;"IMPRIMANTE";X$; ELSE PRINT X$;"
ECRAN";X$;
480 LOCATE 15,7:PRINT"No USER (0->1 [15062]
5)":LOCATE 23,8:PRINT"(-1 POUR PROG
RAMMES EFFACES)":LOCATE 23,9:PRINT
```

```
PRINT"PAS TROUVE":CALL &BB18:RETURN
:ELSE NUME=NUM
880 MODE 2:FOR J=1 TO NUME:PRINT "F [9105]
ICHIER:";PROG$(DEXT(J));"  (O/N):";
:A$="":WHILE A$="" OR (A$<>"O" AND
A$<>"N"):A$=UPPER$(INKEY$):WEND:PRI
NT A$:IF A$="N" THEN GOSUB 2330:GOT
O 980
890 MB$=PROG$:F1=0:PROG$=PROG$(DEXT [1028]
(J))
900 NUM=0:FOR I=1 TO NB:IF PROG$(I) [3977]
=PROG$ AND USER(I)=0 THEN NUM=I:I=N
B+1
910 NEXT                            [350]
920 IF NUM=0 THEN GOTO 960          [1050]
930 F1=1:INPUT "EXISTE DEJA.NOUVEAU [5191]
 NOM:",NO$:NO$=UPPER$(NO$):ER=0:GOS
UB 1000:IF ER=1 THEN PRINT CHR$(11)
;:GOTO 930
940 PA=1:GOSUB 1010:IF ER<>0 THEN P [2728]
RINT CHR$(11);:GOTO 930
950 GOTO 900                        [320]
960 IF F1=1 THEN PROG$(DEXT(J))=PRO [1121]
G$
970 USER(DEXT(J))=0:IF J<>NUME THEN [8105]
 IF PROG$(DEXT(J))=PROG$(DEXT(J+1))
 AND EXT(DEXT(J))+1=EXT(DEXT(J+1))
THEN J=J+1:GOTO 960
980 PROG$=MB$:PRINT:NEXT J          [2036]
990 GOSUB 1980:GOSUB 1900:RETURN    [1469]
1000 IF INSTR(NO$,".")=0 THEN PRINT [5407]
"IL FAUT DONNER L'EXTENSION...":CAL
L &BB18:ER=1:RETURN:ELSE RETURN
1010 IF INSTR(NO$,".")=1 THEN ER=1: [2586]
RETURN
1020 IF LEN(NO$)>12 THEN ER=2:RETUR [1429]
N
1030 IF INSTR(NO$,".")>9 THEN ER=2: [1661]
RETURN
1040 IF LEN(NO$)-INSTR(NO$,".")>3 T [2650]
HEN ER=2:RETURN
1050 PROG$=LEFT$(NO$,INSTR(NO$,".") [9556]
-1):PROG$=PROG$+SPACE$(8-LEN(PROG$)
):EXT$=MID$(NO$,INSTR(NO$,"."),4):P
ROG$=PROG$+EXT$+SPACE$(4-LEN(EXT$))
:ER=0:GOSUB 2160:RETURN
1060 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [9079]
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 15,4:PRINT"Sauvegarde du nouvea
u directory...":DEB=36864
1070 FOR I=1 TO NB:POKE DEB,USER(I) [2429]
:DEB=DEB+1
1080 FOR J=1 TO 8:POKE DEB,ASC(MID$ [14438]
(PROG$(I),J,1)):DEB=DEB+1:NEXT:POKE
 DEB,ASC(MID$(PROG$(I),10,1))+128*R
O(I):DEB=DEB+1:POKE DEB,ASC(MID$(PR
OG$(I),11,1))+128*DS(I):DEB=DEB+1:P
OKE DEB,ASC(MID$(PROG$(I),12,1)):DE
B=DEB+1
1090 POKE DEB,EXT(I):DEB=DEB+1      [2033]
1100 FOR J=1 TO 2:POKE DEB,0:DEB=DE [2012]
B+1:NEXT
1110 POKE DEB,ENREGIS(I):DEB=DEB+1  [1335]
1120 FOR J=1 TO 16:POKE DEB,BLOCK(I [3257]
,J):DEB=DEB+1:NEXT
1130 NEXT                           [350]
1140 FOR I!=DEB TO 38912:POKE I!,22 [1556]
9:NEXT
1150 IF FO=0 THEN X=&C1:POKE &7011, [3707]
0 ELSE X=&41:POKE &7011,2
1160 DEB=36864:FOR i=X TO X+3:POKE  [10908]
&8004,0:POKE &7015,DEB-INT(DEB/256)
*256:POKE &7016,INT(DEB/256):POKE &
7013,i:POKE &700F,DSQ:POKE &8000,&8
5:CALL &7000:IF PEEK(&8004)=0 THEN
DEB=DEB+512:ELSE ERROR 51
1170 NEXT                           [350]
1180 RETURN                         [555]
1190 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [13618]
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 15,4:INPUT "NOM DU FICHIER:";NO
$:NO$=UPPER$(NO$):IF INSTR(NO$,".")
=0 THEN LOCATE 1,24:PRINT"IL FAUT D
ONNER L'EXTENSION...":CALL &BB18:MO
DE 2:GOTO 1190
1200 ER=0:GOSUB 1010:IF ER=1 THEN R [4402]
ETURN:ELSE IF ER=2 THEN GOTO 1190
1210 ER=0:RETURN                    [804]
1220 GOSUB 1190:IF ER=1 THEN RETURN [2246]
1230 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [6476]
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 15,4:INPUT "(1)R/W OU (2)R/O:",
OW:IF OW<>1 AND OW<>2 THEN 1230
1240 MODE 2:FOR I=1 TO NB:IF USER(I [3662]
)=255 THEN GOTO 1310
1250 COM=0:FOR J=1 TO 12:IF MID$(PR [6270]
OG$,J,1)="?" OR MID$(PROG$,J,1)=MID
$(PROG$(I),J,1) THEN COM=COM+1
1260 NEXT:IF COM<>12 THEN GOTO 1310 [1760]
1270 PRINT PROG$(I);" USER=";USING" [4938]
###";USER(I);:PRINT " MIS EN ";:IF
OW=1 THEN PRINT"R/W"; ELSE PRINT"R/
O";
1280 PRINT "?(O/N):";:A$="":WHILE A [4837]
$="" OR (A$<>"O" AND A$<>"N"):A$=UP
PER$(INKEY$):WEND:PRINT A$
1290 IF A$="O" THEN RO(I)=OW-1      [1270]
1300 IF PROG$(I+1)=PROG$(I) AND EXT [7831]
(I+1)=EXT(I)+1 AND USER(I+1)=USER(I
) AND I<>NB THEN I=I+1:GOTO 1290
1310 NEXT                           [350]
1320 GOSUB 810:RETURN               [938]
1330 GOSUB 1190:IF ER=1 THEN RETURN [2246]
1340 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [6888]
```

Suite page 200

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR... DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR... DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR...

AMX PAGEMAKER

Lorsque la presse anglaise emploie des mots tels que «phénoménal», «marquant», «idéal» et «avantageux», c'est qu'elle a, de toute évidence, découvert quelque chose de très spécial. Mais lorsqu'il s'agit d'un produit qu'elle connaît déjà parfaitement, alors cela doit être quelque chose de vraiment spécial. La raison de son enthousiasme C'EST L'AMX PAGEMAKER - un logiciel révolutionnaire qui permet la réalisation de journaux, affiches, prospectus, notices, communiqués - en fait, tout ce qui a trait au texte et aux graphismes et cela avec une qualité professionnelle extraordinaire.

C'est un système intégré pour la conception de graphismes et de traitement de texte. Les graphismes sont en temps réel - avec défilement rapide de haut en bas et inversement pour un format de page A 4 et utilisent le Mode 2, la résolution graphique la plus fine sur ordinateurs AMSTRAD CPC.

VOTRE ATTENTION S.V.P.

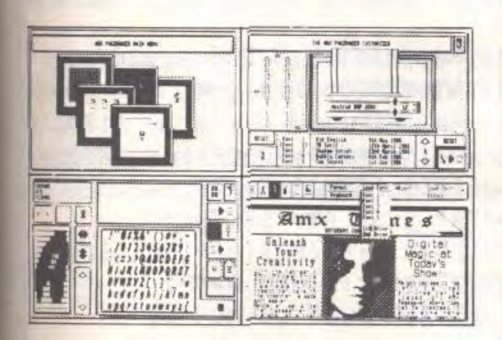
Vous pouvez écrire le texte directement sur écran à l'aide des 16 types de caractères fournis ou dessiner votre propre modèle de caractères, au choix; vous pouvez charger la machine avec n'importe quel fichier ASCII ou fichier de traitement de texte, à partir de programmes tels que : Tasword, Amsword, Maxam, ou Protext, avec formattage complètement automatique du texte sur l'écran pendant le chargement.

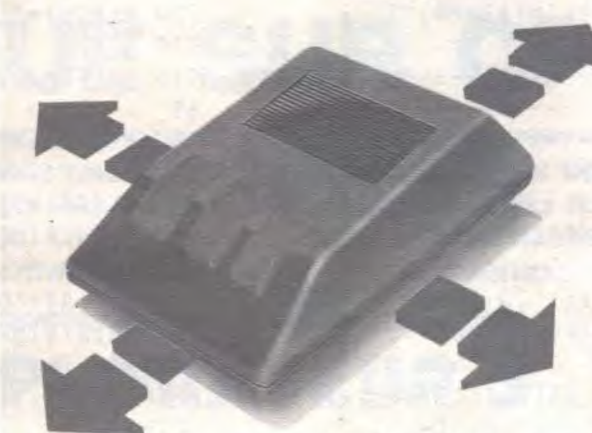
POUR AMSTRAD

CPC 6128
CPC 664 + EXTENSION DE MEMOIRE DE 64 KO OU PLUS
CPC 464 + EXTENSION DE MEMOIRE DE 64 KO OU PLUS
+ LECTEUR DE DISQUETTE
EXTENSIONS VORTEX OU COMPATIBLE

FONCTIONNE AVEC CLAVIER, JOYSTICK OU SOURIS AMX







- COUPER ET COLLER
- SORTIE FORMAT A4
- EDITEUR DE DESSINS
- TEXTES ET GRAPHIQUES
- 16 JEUX DE CARACTERES
- BIBLIOTHEQUE DE DESSINS
- EDITEUR DE TEXTES COMPLET TOUT FORMATS

LE PROGRAMME QUI FAIT LA UNE DES REVUES.

Les fonctions de traitement de texte comprenant le centrage, la mise en forme et la justification du texte sont disponibles. Est inclus un contrôle complet de la résolution d'image pour le texte et les graphismes ainsi qu'un système d'interlignage.

UN PROGRAMME EXTRA

Il offre des possibilités extraordinaires pour le dessin, le spraying et la peinture en utilisant soit les modèles fournis ou réalisés par vos soins. Un programme de conversion d'écrans permet que des écrans créés en Mode 1 et 0 soient utilisés dans le Pagemaker. Sont inclus dans le système les fonctions couper et coller, transcription, déplacements, rotations, dimensionnements, ainsi qu'un ZOOM fantastique.

L'écran vous permet de visionner trois pages de format A 4 à tout moment avant que le travail soit sorti sur une gamme importante d'imprimantes telles que : Amstrad DMP 2000, Epson FX/RX/LX/LQ, Canon PW 1080, Kaga KP 810, Mannesman Tally MT-80+, Seikosha SP-1000 A, Star Delta, Star SGLO ou toute autre, compatible avec le matériel décrit ci-dessus.

L'AMX Pagemaker nécessite : a) l'Amstrad CPC 6128 ou b) l'Amstrad CPC 664 + 64 K minimum d'extension Ram ou c) l'Amstrad 464 + 64 K + un lecteur de disquettes (cartes d'extension DK'tronics, Vortex ou compatibles).

Laissons le dernier mot à la presse :

* Le Pagemaker est phénoménal - il est propice à la création lorsque l'on souhaite avoir du texte et des graphismes -notices, affiches, prospectus, communiqués, feuillets. Ce programme qui était du domaine des micros 16-bit jusqu'à maintenant est devenu accessible à un prix vraiment avantageux».

L'AMX, MAGAZINE MAKER :

Nous avons pensé qu'il était temps de vous introduire à l'image

C'est une combinaison entre l'AMX PAGEMAKER et le DIGITALISEUR ROMBO. En utilisant n'importe quelle source vidéo qui fournit un signal combiné et le digitaliseur, les images envoyées à partir d'une caméra ou d'un poste de télévision peuvent être converties en images graphiques sur l'Amstrad. Puis elles peuvent être utilisées par l'AMX Pagemaker pour illustrer des périodiques ou des bulletins. Le DIGITALISEUR capte 3 images/ s à partir d'une séquence animée, ce qui est largement suffisant pour la plupart des applications.

Un programme spécial de dumping de l'imprimante est inclus dans la disquette. Il est spécialement conçu pour produire rapidement des images correctement proportionnées avec un minimum de halo ce qui donne une reproduction très nette de l'image.

* «Educational Computing» Janvier 1986.

★ Prix publics conseillés, frais de port exclus

Les caractéristiques de ce système de digitalisation sont les suivantes :

- doté de son propre contrôleur CRT
- possède 16 Ko de RAM vidéo
- Aucune source d'alimentation externe n'est requise.

Ce système est pour vous l'occasion de vivre la véritable révolution qui s'opère dans le domaine de la publication électronique.

Le prix de l'AMX PAGEMAKER est de seulement 550 F TTC ★ ; les programmes sont fournis sur disquette 3" ainsi qu'un manuel d'utilisation illustré en français; le prix du DIGITALISEUR ROMBO est de 1 150 F TTC ★ et comprend les programmes sur disquette 3". L'AMX MAGAZINE MAKER (comprenant le Pagemaker AMX et le Digitaliseur ROMBO) est au PRIX DE 1 599 F TTC ★.

AMX PAGEMAKER

REVENDEURS NOUS CONTACTER

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE



W I N G S

205, rue du Fg. Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : (1) 42.89.37.26 +

Microelectronics Distribution

```
"(-2 POUR TOUS LES USERS SAUF PROGS
 EFFACES)":LOCATE 23,10:PRINT"(-3 P
OUR TOUS LES USERS):";:INPUT"",USER
%:USER=USER%:IF USER>15 OR USER <-3
 THEN 480
490 IF USER=-1 THEN USER=229            [1211]
500 IF A$="I" THEN IMPR=8 ELSE IMPR [1453]
=0
510 IF IMPR=8 THEN LOCATE 2,23:PRIN [3437]
T X$;"IMPRESSION EN COURS";X$:ELSE
MODE 2
520 WIDTH 80:PRINT#IMPR,SPACE$(20); [13525]
"DISQUE ";CHR$(65+DSQ);":";NOM$;:PR
INT#IMPR," PROGRAMMES ";:IF USER>-1
 THEN IF USER=229 THEN PRINT#IMPR,"
EFFACES." ELSE PRINT#IMPR,"USER No"
;USING"##.";USER:ELSE PRINT#IMPR,"T
OUS USERS."
530 PRINT#IMPR,"+------------------ [11546]
-----------------------------------
-------------------------+";:PRINT#
IMPR,"| USER | PROGRAMME | EXT | EN
REGIS. | PLACE | NB EXT | R/W OU R/
O | SYS OU DIR |";:PRINT#IMPR,"+";S
TRING$(78,"-")+"+";
540 PLACE1=0:NO=0:FOR I=1 TO NB:IF  [4795]
USER=-2 THEN IF USER(I)<0 OR USER(I
)>15 THEN GOTO 680
550 IF USER=-3 THEN IF USER(I)<>229 [4195]
 AND (USER(I)<0 OR USER(I)>15) THEN
 GOTO 680
560 IF USER>-1 AND USER(I)<>USER TH [3525]
EN GOTO 680
570 IF EXT(I)<>0 THEN GOTO 680      [1696]
580 NO=NO+1:IF USER(I)<>229 THEN PR [5865]
INT#IMPR,"| ";USING"###&";USER(I);"
 ";:ELSE PRINT#IMPR,"| EFF.";
590 PRINT#IMPR," | ";LEFT$(PROG$(I) [2087]
,8);"  | ";RIGHT$(PROG$(I),3);" | "
;
600 NUM=ENREGIS(I):EXT=1            [1078]
610 IF ENREGIS(I)=128 AND DEXT(I)<> [4946]
0 THEN NUM=(EXT(DEXT(I)))*128+ENREG
IS(DEXT(I)):EXT=EXT(DEXT(I))+1
620 PLACE!=NUM/8:IF PLACE!<>INT(PLA [1847]
CE!) THEN PLACE!=INT(PLACE!)+1
630 PLACE=PLACE!:PLACE1=PLACE1+PLAC [1668]
E
640 PRINT#IMPR," ";USING"###";NUM;: [7567]
PRINT#IMPR,"      | ";USING"###";PLA
CE;:PRINT#IMPR,"K  |  ";USING"##";E
XT;:PRINT#IMPR,"    |      ";
650 IF RO(I)=1 THEN PRINT#IMPR,"R/O [2845]
";:ELSE PRINT#IMPR,"R/W";
660 PRINT#IMPR,"    |      ";:IF DS( [3913]
I)=1 THEN PRINT#IMPR,"SYS";:ELSE PR
INT#IMPR,"DIR";
670 PRINT#IMPR,"     |";:NUMB=NUMB+1 [6859]
:IF NUMB=15 AND IMPR=0 THEN NUMB=0:
PRINT TAB(30);"TAPEZ UNE TOUCHE..."
:CALL &BB18:PRINT CHR$(11);
680 NEXT:NUMB=0                     [1206]
690 PRINT#IMPR,"+------------------ [3829]
-----------------------------------
-------------------------+"
700 PRINT#IMPR,"LISTING:";USING"### [4908]
";NO;:PRINT#IMPR," PROGRAMMES,";USI
NG"###";PLACE1;:PRINT#IMPR,"K PRIS.
";
710 PLACE1=0:FOR I=1 TO NB:IF USER( [7734]
I)<16 THEN PLACE2!=ENREGIS(I)/8:IF
PLACE2!<>INT(PLACE2!) THEN PLACE2!=
INT(PLACE2!)+1:ELSE ELSE 730
720 PLACE1=PLACE1+PLACE2!           [769]
730 NEXT                            [350]
740 IF FO=0 THEN TOT=178 ELSE TOT=1 [1354]
69
750 PRINT#IMPR,"DISQUETTE:";USING"# [4893]
##";PLACE1;:PRINT#IMPR,"K PRIS,";
760 PLACE1=TOT-PLACE1               [1333]
770 PRINT#IMPR,USING"###";PLACE1;:P [5908]
RINT#IMPR,"K LIBRES,FORMAT ";:IF FO
=0 THEN A$="DATA" ELSE A$="SYSTEM"
780 PRINT#IMPR,A$;",":PRINT#IMPR,SP [8139]
ACE$(10);:A=NB:IF NOM=1 THEN A=A-1:
PRINT#IMPR,"1 ENTREE POUR LE NOM DU
 DISQUE,";
790 PRINT#IMPR,USING"##";A;:PRINT#I [7453]
MPR," ENTREES PRISES,";USING"##";64
-A-NOM;:PRINT#IMPR," ENTREES LIBRES
."
800 IF IMPR=8 THEN RETURN           [1283]
810 PRINT TAB(30);"TAPEZ UNE TOUCHE [2748]
...":CALL &BB18:RETURN
820 MODE 2:NUMB=0:FOR I=1 TO NB:IF  [5185]
USER(I)=229 THEN NUMB=NUMB+1
830 NEXT:IF NUMB=0 THEN PRINT"PAS D [5487]
E FICHIERS ERASE...":CALL &BB18:RET
URN
840 MOVE 0,399:DRAW 639,399:DRAW 63 [13022]
9,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOCATE 15,4
:INPUT "NOM DU FICHIER(AVEC EXTENSI
ON OU . POUR RETOUR):";NO$:NO$=UPPE
R$(NO$):IF INSTR(NO$,".")=0 THEN LO
CATE 1,24:PRINT"IL FAUT DONNER L'EX
TENSION...":CALL &BB18:MODE 2:GOTO
840
850 ER=0:GOSUB 1010:IF ER=1 THEN RE [6254]
TURN ELSE IF ER=2 THEN MODE 2:GOTO
840
860 NUM=0:FOR I=1 TO NB:IF USER(I)= [6257]
229 THEN ER=0:GOSUB 2300:IF ER=0 TH
EN NUM=NUM+1:DEXT(NUM)=I
870 NEXT:IF NUM=0 THEN LOCATE 1,24: [4980]
```

Illustrateurs, programmeurs, hobbyistes... ou amoureux de l'Art:

VOICI LES DERNIERS LOGICIELS DE CREATION GRAPHIQUE SUR CPC

Vous êtes un fan du beau dessin, vous ne pouvez plus imaginer nous envoyer un listing sans belles illustrations, ou bien votre éditeur vous refuse votre « œuvre » jugée trop austère : nous avons pensé à vous. Au hasard des pages qui suivent vous trouverez testés les logiciels de création graphique de cet automne-hiver 86. Et vous pourrez choisir ce qu'il vous manquait, gestionnaire de sprites, animation 3D ou image fractale. Allez-y faites-nous maintenant de belles créations !

EXPLORATEUR 3

Des mondes nouveaux au bout de vos doigts

Voici un véritable outil de création qui n'a d'autre ambition que la beauté. Regardez bien les photos ci-contre. Si vous pensez que créer des dessins comme ceux-là n'a aucun intérêt, alors ce logiciel n'est pas fait pour vous. En revanche, si vous êtes fasciné par la beauté des paysages et qu'une petite balade entre les montagnes, les plaines et les lacs vous tente, alors suivez le guide ! "EXPLORATEUR 3" s'adresse aux amateurs de beaux dessins, aux artistes, aux amoureux de paysages insolites, mais aussi (et peut-être surtout) aux géologues, mathématiciens et autres cartographes. Vous pouvez parfaitement, à partir de ses coordonnées géographiques, recréer de façon précise votre province favorite ! Puis explorer ses moindres recoins ou la photographier sous toutes les coutures.

Le principe

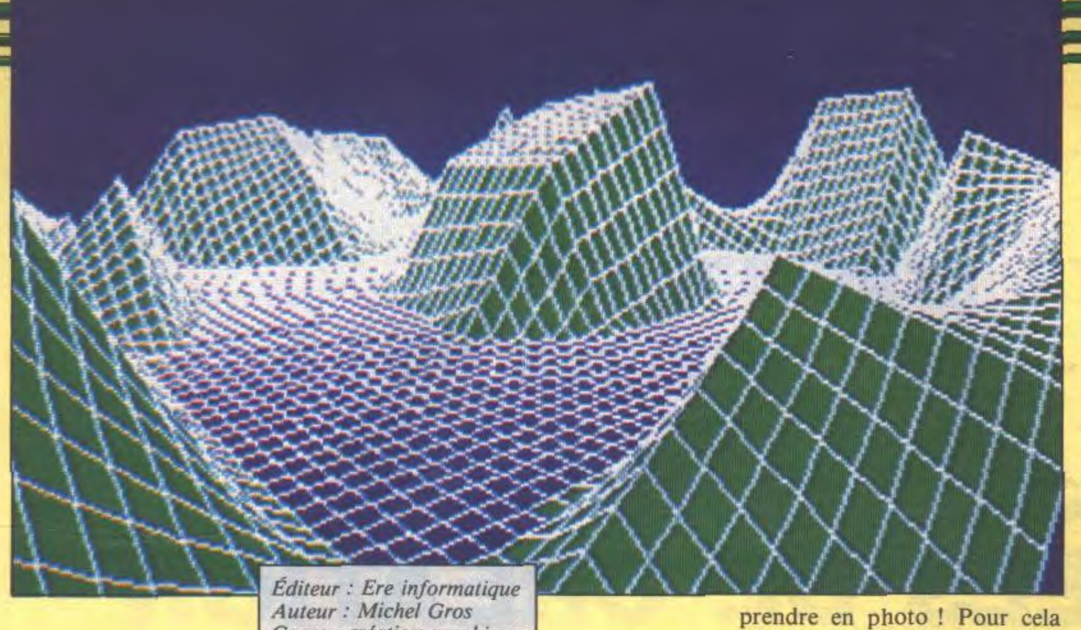
Le programme se divise en deux parties bien distinctes. La première prend en charge la création d'une surface. Il s'agit de mettre en mémoire toutes les coordonnées qui composeront le paysage. La seconde s'occupe de la représentation graphique d'une vue de ce paysage. La création d'une surface est la partie la plus délicate à mettre en œuvre, aussi l'auteur nous offre-t-il trois possibilités pour y parvenir.

Surface fractale

La plus simple est la surface fractale. Il s'agit de "l'agencement mathématique du hasard". En clair, le programme s'occupe du calcul des hauteurs, des courbes irrégulières, mais harmonieuses. L'utilisateur doit définir sept paramètres pour créer une surface pseudo-aléatoire. Mais, d'abord, pour bien visualiser ce à quoi peut ressembler une surface, imaginez un petit filet de pêcheur carré de dix mailles de côté et en élastique ! (Pourquoi pas ?) Posez votre filet imaginaire sur une table et vous avez déjà devant vous la Beauce, aussi plate que le discours d'un Académicien (comme aurait dit Alfred de Musset). Tirez maintenant sur un nœud du filet, verticalement, en maintenant les autres bien à plat, et hop ! Une première montagne !

Mais relâchons l'élastique et laissons notre filet à plat. Le nombre de mailles et leur taille nous donne la longueur, la largeur et la quantité de nœuds. Il nous faut encore définir une hauteur pour chaque intersection (nœud) et tous les paramètres seront complètement établis. Revenons à notre surface fractale. Les seules valeurs à donner au programme sont le nombre de carrés (mailles), la longueur totale, la hauteur limite et deux valeurs pour la génération des accidents de terrain. "EXPLORATEUR 3" s'occupera des hauteurs des différents nœuds.

Dans ce mode, il vous faudra entrer la hauteur de chaque



Éditeur : Ere informatique
Auteur : Michel Gros
Genre : création graphique
Originalité : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

nœud. C'est la seule méthode pour représenter un vrai paysage et faire de la cartographie.

Surface mathématique

Stop ! Les non-matheux sont priés de passer au chapitre suivant ! Ici, les calculs seront faits à partir de lignes Basic que vous entrerez vous-même au sein d'un petit programme.

Devenez photographe

Que faire de cette surface ? La prendre en photo ! Pour cela adressez-vous à la seconde partie "TRAITEMENT GRAPHIQUE".

Vous commencez par faire une carte topographique de votre œuvre. Pour cela, deux valeurs : l'équidistance des courbes de niveaux et le niveau de la mer. Ensuite vous vous situez dans le paysage. « Je veux être en haut de cette montagne-là et regarder dans cette direction ! » Enfin, vous réglez votre appareil photo : angle et focale (de 0,1 à 2 000 mm, dites-donc !) et clic ! Malheureusement, le temps de pose ne se règle pas et, si vous avez défini une grande surface, je vous conseille d'aller boire deux ou trois cafés, le temps que la photo se fixe sur votre écran. Si vous avez mal réglé votre appareil photo, tant pis pour vous ! Il n'est pas possible d'interrompre l'affichage (dommage, surtout quand on multiplie les essais !).

Développement non compris

La seule faiblesse de ce logiciel tient dans le traitement des images obtenues. On peut changer les couleurs, remplir des zones, sauvegarder sur disquette et c'est tout. De plus, toutes les commandes se font « à l'aveuglette ». L'utilisateur devra se débrouiller seul pour convertir les images sauvegardées au format de son logiciel graphique. "EXPLORATEUR 3" veut bien vous faire des photos mais le développement reste à votre charge !

THE ANIMATOR

Éditeur : Discovery
Auteur : Richard Taylor
Genre : utilitaire
Originalité : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★

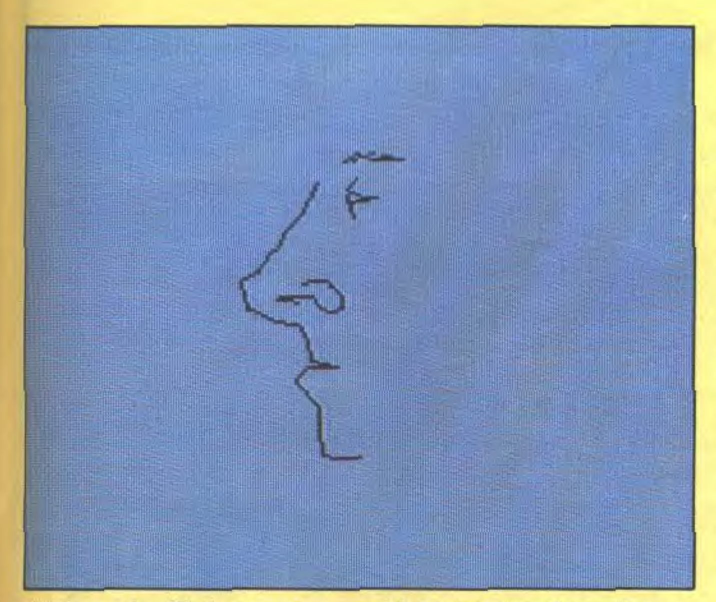
Le « Magazine de la mer », sur FR3, vous connaissez ? Il vous est arrivé de rester béat d'admiration devant le bateau qui se transforme en crabe, en boussole puis en scaphandrier ? Vous vous êtes dit « Si je pouvais faire ça avec mon Amstrad ! ? » Eh bien cette époque est terminée. A partir d'aujourd'hui, il vous suffit d'acheter le logiciel "THE ANIMATOR", dont le seul défaut est d'être en anglais (notice comprise), et vos désirs de dessins qui se transforment seront comblés.

Comment ça marche ?

N'étant pas un dessinateur hors pair (je suis même carrément nul !), j'ai décidé de faire un essai tout simple : transformer une voiture en camion. Je commence donc par dessiner une forme qui ressemble à une berline vue de profil, avec ses roues. Pour ce faire, je choisis le mode "Édition". Apparaît alors au centre de l'écran un curseur en forme de croix que je peux déplacer au moyen du joystick ou des flèches du curseur. La croix se déplace en douceur, s'accélérant après plus de cinquante points consécutifs. Avec la touche "shift", je règle mon curseur pixel par pixel. Une fenêtre, en bas de l'écran, m'indique les coordonnées X et Y, la droite courante, le nombre total de droites, le pourcentage de mémoire occupé, le mode de tracé et le numéro de mon dessin. Alors, c'est parti : je dessine ! Pour cela, un certain nombre d'options me sont offertes. Je peux tracer une droite à la fois ou plusieurs droites enchaînées les unes aux autres, dessiner point par point, choisir une partie de mon dessin puis la rapetisser, l'agrandir, la faire pivoter dans tous les sens. Je peux modifier une droite à tout instant, remplir des zones et tracer un polygone. Ce ne sont pas les possibilités qui manquent ! Ma voiture fait cinquante-neuf droites, il faut donc que mon camion en face également cinquante-neuf, c'est là la seule contrainte. C'est fini ! Ma berline prend le dessin numéro 1 et mon camion, le numéro 24. Je choisis le mode "RUN" dans le menu et je vois "en direct" la compilation, pas seulement de mes deux dessins, mais aussi des vingt-deux dessins intermédiaires. Ensuite, c'est le spectacle : ma voiture se transforme en camion.

Attendez, ce n'est pas tout !

Si j'ai pris comme exemple le

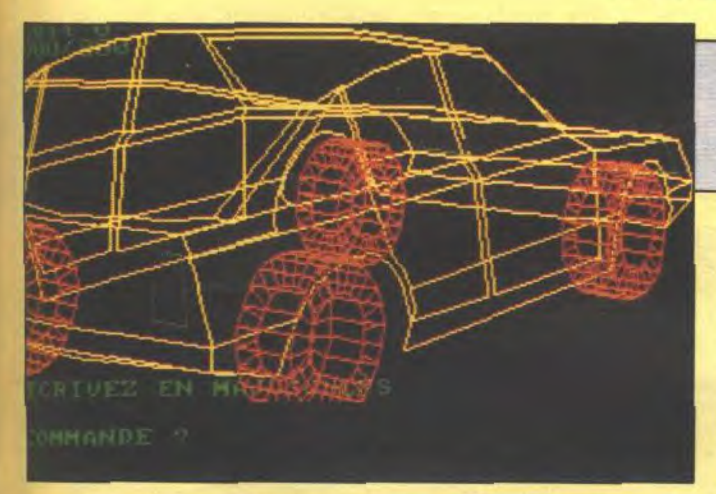


générique de Thalassa, c'est pour vous permettre d'imaginer très vite l'un des intérêts du logiciel. Mais la transformation pas à pas d'un dessin n'est qu'une des possibilités de "ANIMATOR". Vous pouvez également lui demander de faire tourner votre dessin sur l'axe des X ou des Y, de le rétrécir ou de l'agrandir. Imaginez que vous vouliez faire apparaître un objet du fond de l'écran jusqu'au premier plan tout en le faisant pivoter sur lui-même ! Rien plus de simple, il suffit de le demander gentiment ! Mais voici une autre animation qui m'a demandé cinq minutes à tout casser. J'ai commencé par dessiner un grand "A" puis je l'ai fait rétrécir jusqu'à quelques pixels. "ANIMATOR" s'est ensuite occupé de créer toutes les images intermédiaires. Le résultat final montrait mon "A" qui s'éloignait jusqu'à disparaître. Ah ! J'allais oublier le principal : vous pouvez inclure vos animations dans vos programmes Basic, c'est très facile !

Pour les six-mille-cent-vingt-huitard's

"ANIMATOR" est un logiciel réussi, original, et qui présente un grand intérêt pour ceux qui veulent faire de l'animation facilement. Les méconnaisseurs de l'anglais seront encore défavorisés (comme c'est trop souvent le cas). Ils devront y aller à tâtons mais finiront par s'en sortir après quelques essais. Le logiciel a besoin de beaucoup de place mémoire pour stocker une image. D'autre part, il faut beaucoup de dessins pour rendre une animation parfaite. C'est pourquoi "ANIMATOR" utilise toute la mémoire du 6128. Les possesseurs de 464 risquent, par conséquent, d'être déçus et même frustrés par le "MEMORY FULL" qu'ils rencontreront à chaque tentative de dessin intéressant.

C.A.O.



Éditeur : Loriciels
Genre : création graphique
Originalité : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Ne vous laissez pas impressionner par le beau classeur et les belles pages en papier glacé. La présentation est très soignée, très "PRO", comme pour les "logiciels pour PC", mais en français, claire. En un mot, on s'attend à trouver dans le classeur une disquette pleine à craquer de bonnes routines qui vous remplissent un 6128 d'octets bien recherchés. Et l'on trouve un relativement petit programme. Pourquoi ? Lisons les premières pages. Nous apprenons que "C.A.O." est plus un programme d'initiation que de pratique. Il s'adresse aux amateurs et non aux professionnels. La notice nous dit encore qu'il existe trois technique de C.A.O. : 3D filaire, 3D surfacique et 3D volumique. Pour des raisons de capacité de calcul et de place mémoire, nous devrons nous contenter de la C.A.O. 3D Filaire. Mais notre Amstrad est-il vraiment si faible ? Prenons donc "C.A.O." comme un outil d'initiation, tout en sachant qu'un 6128 serait tout-à-fait capable de faire de la C.A.O. 3D Surfacique.

Alors qu'est-ce qu'on peut faire ?

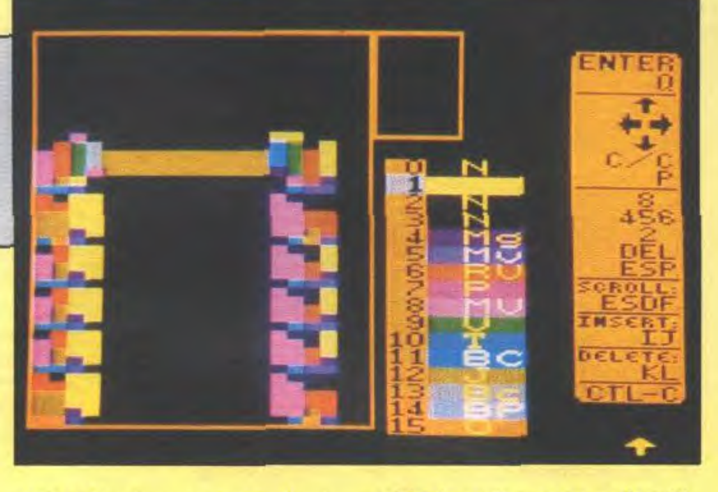
Beaucoup de choses malgré tout. Créer des objets en 3 dimensions en y affectant les coordonnées X, Y et Z, les représenter à l'écran sous n'importe quel angle, les faire tourner, approcher ou éloigner l'œil de visualisation, imprimer le résultat sur papier. Comment ? En entrant par l'intermédiaire du clavier des ordres en trois lettres. L'écran se divise en deux parties : une zone graphique et une zone dialogue. Une cinquantaine d'ordres devraient être à notre disposition si la version Amstrad ne se trouvait pas amputée d'une dizaine d'entre-elles. Et qu'on ne me parle pas d'impossibilité technique. Avoir le directory de la disquette, est-ce vraiment si difficile ?

C.A.O. reste un bon logiciel d'initiation à la conception assistée par ordinateur mais il ne vous permettra pas de récupérer vos dessins autrement que sur papier.



SUPER SPRITES GRAPHIC CITY

Éditeur : Pride Utilities (Super Sprites), Ubi Soft (Graphic City)
Modes : 0, 0 et 1
Taille maxi : L=32 H=40, L=80 H=45
Taille mini : L=8 H=8, L=1 H=1
Affichage : en Xor, superposition
Ordres basic : 19, 12
Appréciation : ★★, ★★★★ (*)



Ne rêvez plus ! Vous allez enfin pouvoir réaliser facilement des petits jeux d'arcade sans rien connaître du langage machine ! Voici deux gestionnaires de sprites qui feront le plus gros du boulot à votre place !

Les éditeurs

Un gestionnaire de sprites sert à créer des petits dessins, à les stocker et les organiser en mémoire, à les afficher instantanément puis à les déplacer sur l'écran de manière douce et sans clignoter. Le premier travail consiste donc à dessiner. Pour cela, on utilise l'éditeur de sprite. Vous avez sans doute remarqué, dans le tableau comparatif, le net penchant pour "GRAPHIC CITY". Mais, en ce qui concerne l'éditeur, les deux logiciels se valent, chacun ayant ses qualités et ses défauts. Le plus gros handicap de "SUPER SPRITES" est de ne travailler qu'en mode 0. Les deux éditeurs sont donc simples mais efficaces. On dessine à la loupe, avec une représentation en taille réelle dans une petite fenêtre. Il suffit donc de s'habituer au logiciel et tout est possible.

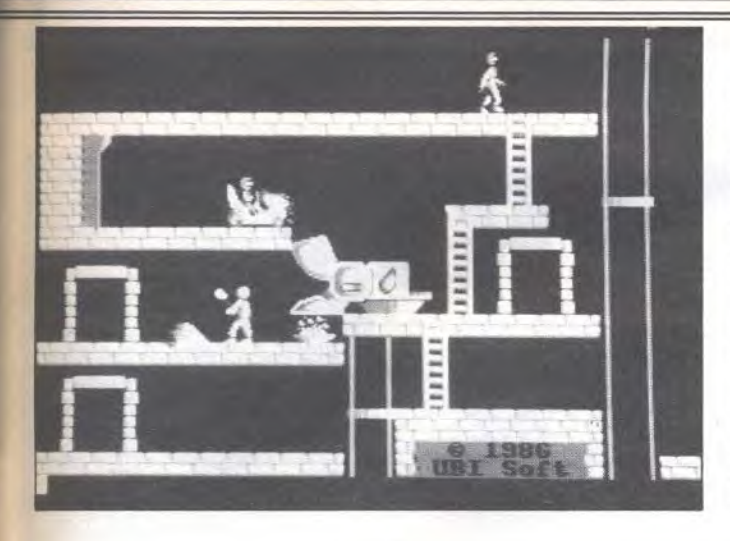
La capture

Une des fonctions primordiales d'un gestionnaire de sprites, c'est l'organisation en mémoire des lutins. Il faut pouvoir les "capturer" facilement, les visualiser, les déplacer dans la table et, bien entendu, les effacer ou les modifier à tout moment. Là encore, GRAPHIC CITY prend le dessus. SUPER SPRITES n'autorise que la capture des lutins un par un, sans avoir la possibilité de les déplacer en mémoire. De plus, il ne permet pas de les visualiser. Pour l'organisation de la table des lutins, GRAPHIC CITY propose deux programmes spécifiques : "Capture" et "Vidéo Sprite". Le premier vous permet de "capturer" des lutins se trouvant à l'écran, par le moyen d'un cadre que l'on déplace, et de les stocker en mémoire. Mais il est également possible de faire le contraire et, par conséquent, de créer un écran à partir d'une table de sprites. "Vidéo Sprite" sert à organiser la table tout en visualisant les lutins un par un. Vous pouvez ainsi vous faire une petite idée de ce que sera l'animation.

L'animation

Nous voici enfin au cœur du sujet. Dessiner des petits bonshommes et les mettre en mémoire, c'est bien joli ! Mais le but de tout cela c'est de les faire traverser l'écran en douceur, flanqués d'une grosse bête prête à les mordre ! Comment ? Par de nouveaux ordres Basic. Vous possédez maintenant une table de sprites et un petit utilitaire fourni par le logiciel. Quand tout est chargé en mémoire et initialisé, vous affichez et déplacez vos lutins par de nouveaux ordres Basic. La grande difficulté, pour déplacer des sprites correctement sur Amstrad, réside dans le temps et le moment de l'affichage et de l'effacement. De plus, il existe différents modes d'affichage, le meilleur étant le mode "superposition" (utilisé par GRAPHIC





CITY). Dans ce mode, le sprite ne "casse" pas le décor mais se superpose à lui pour le restituer entier après son passage. Le mode "Xor" (utilisé par SUPER SPRITES) mélange le sprite avec le décor. L'animation reste encore assez limitée. Si GRAPHIC CITY permet l'affichage devant ou derrière le décor, il n'est pas possible de faire se croiser deux sprites. Les ordres basic sont clairs, dans l'ensemble, avec toutefois un petit avantage pour SUPER SPRITES qui autorise, par exemple, le retournement d'un lutin, l'affichage du score, l'échange de deux sprites ou encore le partage de l'écran en plusieurs modes (mode 1 en haut et 0 en bas). Si vraiment vous voulez créer des jeux d'arcade en basic, n'attendez plus ! et courez chez votre revendeur favori réclamer... SUPER SPRITES ou GRAPHIC CITY ? Allez ! "GRAPHIC CITY".

(*) Dans les indications données au début du texte, les première appréciations concernent "Super Sprites" et les deuxièmes "Graphic City").

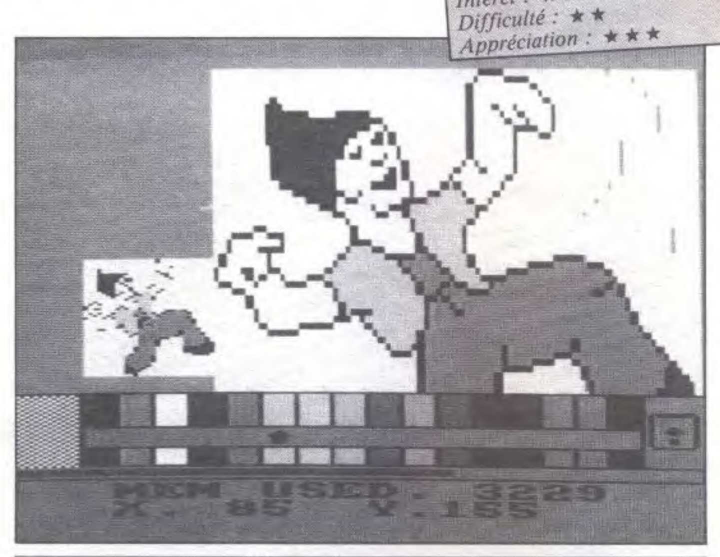
Patrick Yoann

THE IMAGE SYSTEM

Attention un escargot peut cacher des bonnes routines

Éditeur : C.R.L.
Genre : utilitaire graphique
Originalité : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

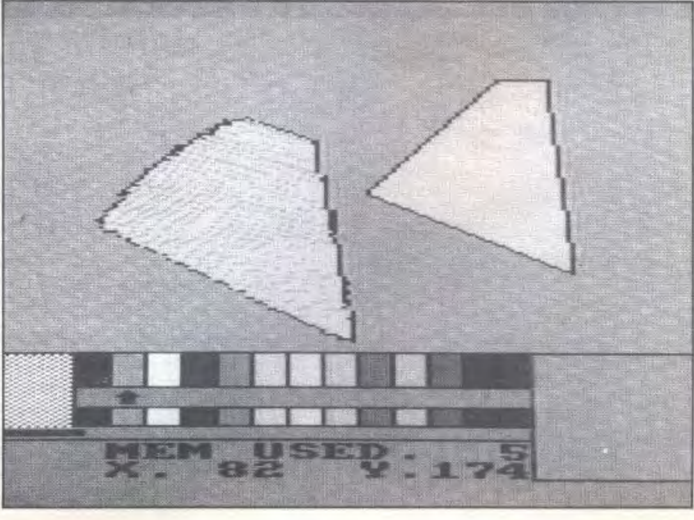
Au premier abord, "THE IMAGE SYSTEM" fait figure de parent pauvre dans le monde des utilitaires graphiques. Après le chargement, on se retrouve avec un petit curseur qui clignote au milieu de l'écran et qui se déplace au moyen des flèches du curseur à la vitesse d'un escargot suisse ! Le programme principal est écrit en basic. On a envie de prendre la cassette, de la jeter à la poubelle et de crier au scandale. Mais on se calme ! On prend la notice (In zeu ingliche) et on teste différents trucs. Tiens donc ! Derrière le petit escargot se cachent quelques routines pas piquées des hannetons !



L'intérêt

"THE IMAGE SYSTEM" a réellement un intérêt. Il faut passer outre l'éditeur graphique franchement nul et aller voir un peu plus loin ce que l'on peut faire avec un petit dessin créé après trois heures de patience d'horloger. Le dessin est terminé. Vous avez sur votre écran une belle étoile à cinq branches (si vous n'aimez pas les étoiles à cinq branches, choisissez un autre dessin pour l'exemple). Commençons par stocker notre dessin en mémoire (facile), puis demandons au programme de le réafficher. C'est ici qu'arrive l'intérêt évoqué plus haut. Nous pouvons réduire, agrandir, faire pivoter à droite et à gauche, déformer un coin, allonger un autre. Bref, notre dessin devient un chewing-gum que l'on peut transformer à volonté. (Non, on ne peut pas faire de bulles !) Le résultat n'est pas parfait mais il suffira de le travailler dans les détails. Nous avons pour cela tous les outils nécessaires. Ah ! Si seulement ce logiciel était soigné, rapide et écrit en assembleur, tout créateur graphique se devrait de le posséder dans sa logithèque. Pensez-y, malgré tout ! Si vous êtes patient et que vous aimez tordre dans tous les sens un dessin, vous ne serez pas déçu.

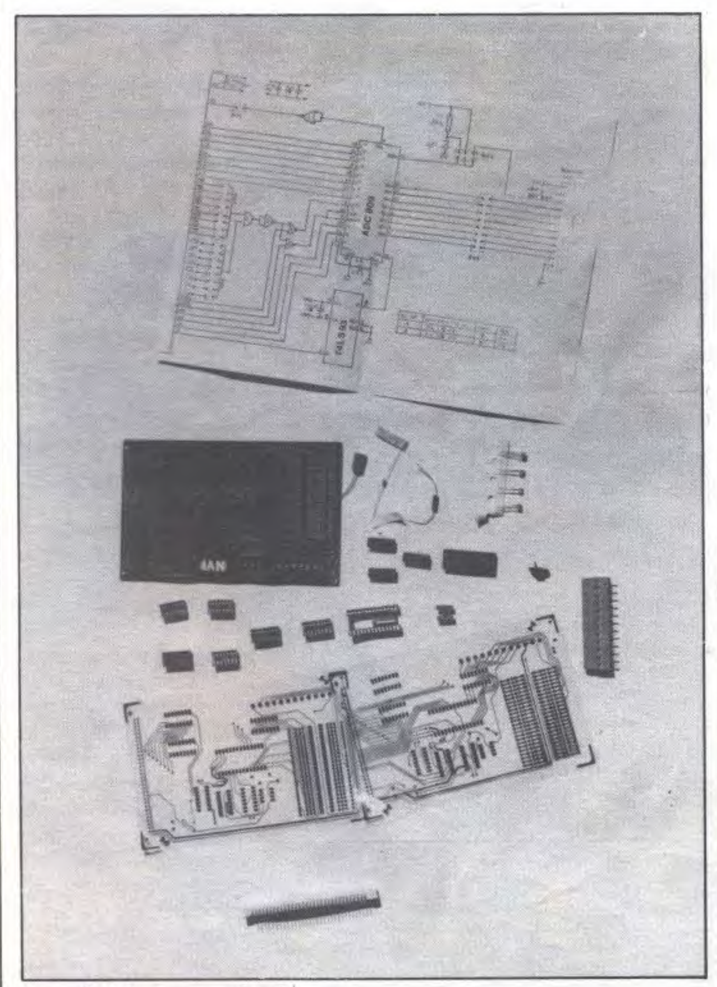
Patrick Yoann



KIT

UNE CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE/ DIGITALE

Pour continuer dans la série des cartes d'interface vendues en kit, nous vous présentons aujourd'hui la carte de conversion analogique/digitale commercialisée par la même société que celle qui a réalisé la carte mère et la carte entrées/sorties dont nous vous avons parlé le mois dernier (NVI). L'acquisition pourra se faire dans les mêmes conditions que pour les autres cartes de la série, c'est-à-dire que vous pourrez obtenir soit : l'ensemble complet circuit imprimé et composants ; soit le circuit imprimé seul, auquel cas la société réalisatrice pourra vous fournir la liste des composants nécessaires au montage de la carte ; soit enfin les mylars.



Le kit complet

Le montage de la carte

De même que pour les cartes présentées le mois dernier, le montage ne présente pas de difficulté particulière. Il n'est nul besoin d'être un as de la soudure pour monter un kit si on prend des précautions élémentaires et si on suit un ordre de montage précis. Les précautions consistent à utiliser un fer à souder de bonne qualité et de faible puissance (30 Watts me semblent l'idéal), ce qui diminuera les risques de "griller" un composant par chauffage excessif. Ensuite, pour tous les éléments qui doivent être montés sur support, souder les supports sur la plaque et ne mettre les composants qu'ils supportent qu'à la fin du montage.

L'ordre de montage que je vous conseille pour la carte analogique/digitale est le suivant :

— les résistances ;

— les différents supports (les enficher puis faire les soudures une fois qu'ils sont tous en place) ;

— le connecteur de la carte et la LED témoin de mise en marche ;



– le condensateur chimique de 100 micro farads ;
– les borniers.

Ensuite seulement, enficher les différents circuits (ou pontages) dans leur support.

Au risque de lasser les habitués de ce type de montage, je vous rappellerais de faire attention au sens de montage des supports d'abord et au sens dans lequel vous enfichez les circuits (l'emplacement de l'encoche en forme de demi-lune est indiqué sur le circuit).

La carte de conversion analogique/digitale

Je commencerai par vous rappeler les caractéristiques de cette carte :

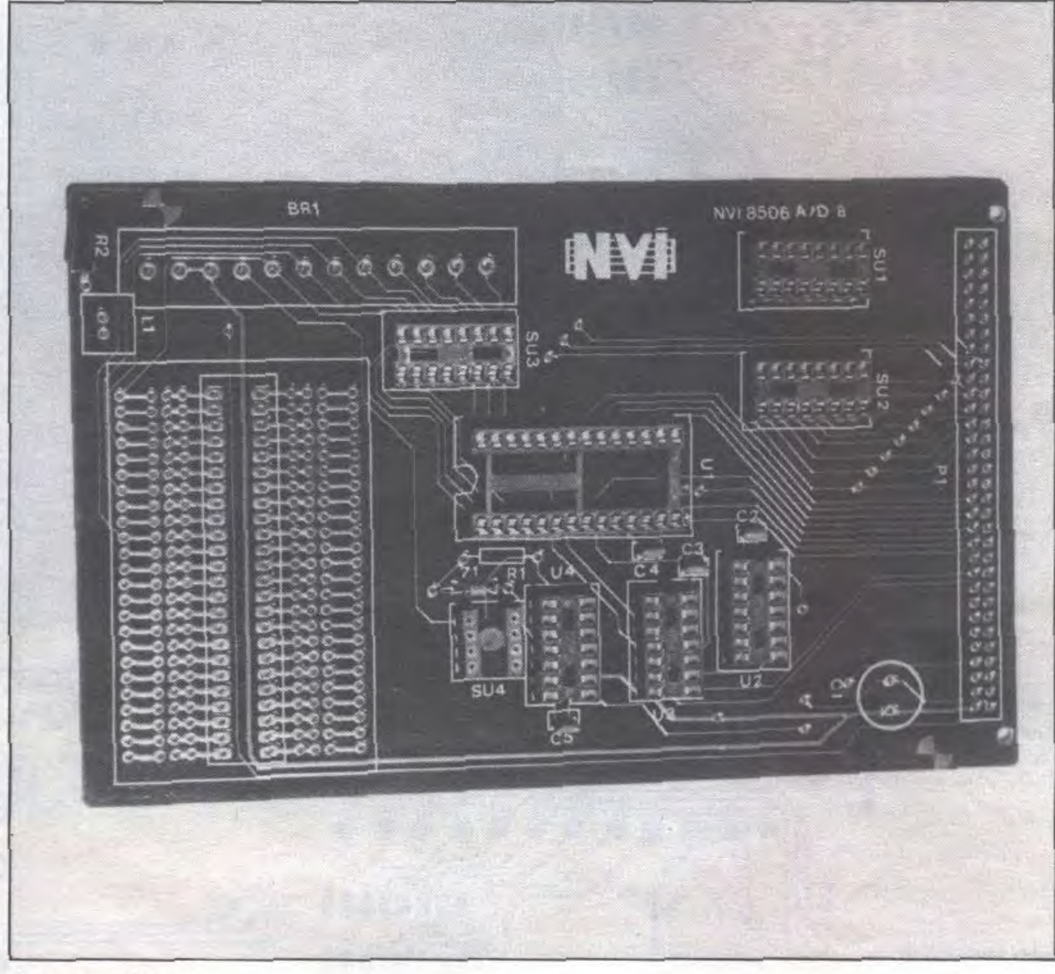
– 8 voies de conversion ;
– échelle de conversion de 0 à 5 Volts ;
– temps de conversion : 100 ms ;
– entrée par bornier ;
– principe de conversion par approximations successives.

Utilisation de la carte

Le principe d'une carte de conversion analogique/digitale est de transformer des phénomènes extérieurs en valeurs compréhensibles par un micro-processeur. Plus concrètement, il s'agira de donner (par un matériel approprié) une valeur comprise entre 0 et 5 Volts aux phénomènes auxquels on veut réagir. A ces valeurs la carte de conversion fera correspondre une valeur comprise entre 0 et 255 qui sera utilisée lors de traitements pour activer des procédures. Cette valeur comprise entre 0 et 255 est à lire à une des adresses disponibles pour la conversion.

Le choix des adresses est fait directement sur la carte par double pontage. Les possibilités de choix des huit adresses sont les suivantes :

PONTAGE 1		PONTAGE 2	ADRESSES
1	I	2	
0		1	FAEO à FAE7
2		3	FAE8 à FAEF
4		5	FAFO à FAF7
6		7	FAF8 à FAFF



La carte



Toute utilisation de valeurs différentes provoquerait des recouvrements de mémoire avec des résultats pour le moins imprévisibles. Un autre pontage vous permet de sélecter la borne (ou les bornes) à tester. N'oubliez pas de le positionner avant l'utilisation de la carte. De même, n'oubliez pas de déclencher la sélection en envoyant une valeur différente de zéro à l'adresse de conversion.

Le déclenchement de la conversion se fera de la façon suivante :

— envoi (par l'instruction OUT) d'une valeur différente de zéro à l'adresse de conversion ;
— acquisition de la valeur convertie par un INP à la même adresse.

L'adresse de conversion sera déterminée par l'adresse de base correspondant aux deux pontages (1 et 2) choisis, à laquelle on ajoutera le déplacement induit par la position du pontage de sélection de la borne à tester.

Utilité de ce type de carte

De par la possibilité qu'elle offre de permettre l'interprétation par un ordinateur de phénomènes extérieurs, une carte de conversion analogique/digitale peut, en particulier couplée avec une carte entrées/sorties autoriser la mise en œuvre d'applications intéressantes. Je citerais, pour exemple :

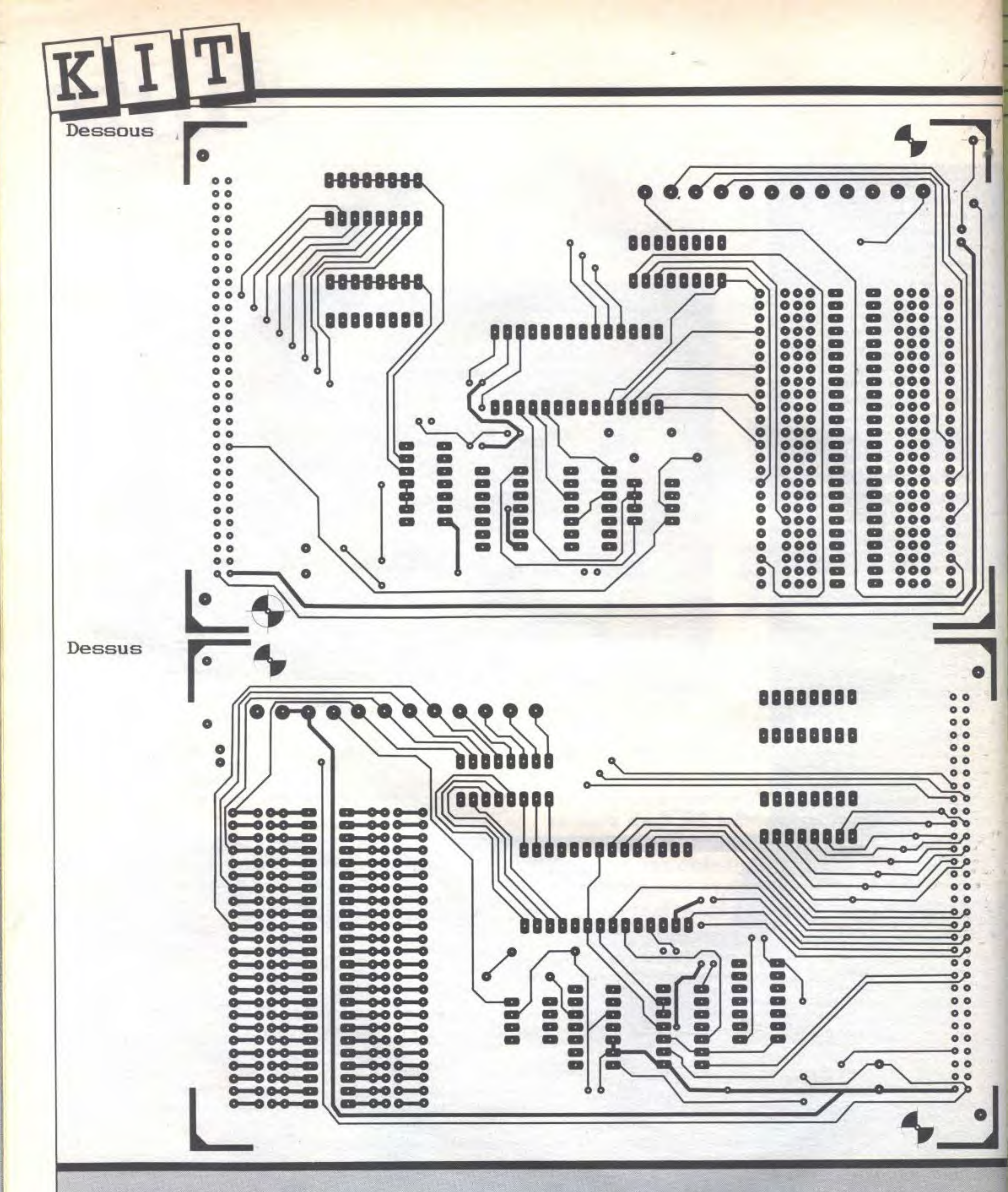
— déclenchement d'appareils de chauffage en fonction de la température ;
— recherche de satellites télévision avec une antenne parabolique de réception (ça peut vous paraître sans intérêt, mais vous verrez que la multiplication des satellites d'émission directe rendra cette application pratique).

Programme d'exemple

Ce petit programme en Basic vous permettra de mieux comprendre la méthode d'activation de la carte de conversion. Les étiquettes appelées par GOTO ne sont pas mentionnées car elles peuvent correspoondre à diverses actions comme l'envoi d'une valeur destinée à activer un relai sur la carte entrées/sorties.

Avant d'exécuter un tel programme il vous faut d'abord vérifier les branchements à la carte et surtout avoir pensé à étalonner les valeurs fournies en fonction des phénomènes afin de pouvoir réellement déclencher les actions adéquates.

R.P. Spiegel



PRIX DE LA CARTE : 345 FF TTC.

P.S. : 1) Le mois dernier, j'ai omis de vous signaler que les cartes d'interface ne peuvent fonctionner que connectées avec la carte mère car seule celle-ci permet la répartition des adresses. Cette carte est vendue 475 FF.
2) Nous avions également oublié de vous donner l'adresse de la société NVI, à laquelle vous devez écrire pour vous procurer ces précieuses cartes. (Nous espérons qu'avec la "trêve des confiseurs" vous accepterez gentiment de nous pardonner !)

Société NVI
43, rue de Nancy
88000 EPINAL







LES CPC POUR APPRENDRE

Comme promis dans notre numéro de septembre nous reprenons maintenant régulièrement une rubrique sur les logiciels éducatifs disponibles sur Amstrad, sur le rôle que peuvent avoir nos micros d'élection en matière d'enseignement. Ce mois-ci nous avons testé trois produits différents, tous sur CPC. Les deux premiers concernent les enfants en fin de maternelle, le dernier un « kit » s'intéresse plus particulièrement à tous ceux qui entament le difficile passage de l'école primaire à la classe de sixième. En dernière page de cette rubrique, vous trouverez l'annonce des produits prochainement testés.

L'ANIMALIER

Éditeur : Ere Informatique
Auteur : Andréa Tanguy
Distributeur : FIL
Support : disquette
Appréciation : ★★★

L'Animalier est disponible depuis déjà quelques mois chez les revendeurs. Il s'agit d'un très joli abécédaire, chargé donc d'apprendre aux tout-petits, qui commencent à grandir, les différentes lettres de l'alphabet.

Tout commence de la manière suivante : vous voyez s'afficher la page-écran, représentant la couverture d'un très vieux livre d'images. Les lettres de l'alphabet sont écrites sur cette couverture, dans une caligraphie de style gothique. (En fait vous avez droit à deux tomes : l'un pour les lettres de A à M et l'autre pour les lettres de N à Z). Vous sélectionnez l'une des lettres sur votre clavier et vous voyez alors apparaître dans une fenêtre occupant le tiers haut et gauche de votre écran une scène de la nature, avec un animal particulier en vedette. C'est plein de couleur et de fraîcheur : il est quasi-certain que cela doit beaucoup plaire aux enfants.

Dans la fenêtre de droite de votre écran, la lettre que vous avez sélectionnée juste avant, se dessine deux fois : en minuscule et en majuscule. Si je vous dis que le nom de l'animal vedette commence par cette lettre, vous êtes surpris ? Non, tant mieux ! Par exemple vous verrez un yack pour la lettre Y, un narval pour la lettre... N (bravo) ou encore un zèbre pour la lettre ? Allez je vous laisse trouver tout seul !

Mais ce n'est pas tout. Sous les deux premières fenêtres, il y a une rangée de chiffres, de 1 à 8, tous coloriés avec une couleur différente.





Mais qu'est-ce qu'il faut faire ?

Chut, j'y arrive ! Dans un premier temps, l'enfant doit trouver sur le clavier la lettre en jeu et appuyer dessus : le nom de l'animal s'affiche ainsi en entier. Ensuite l'animal se décolore. Enfin, il faut le recolorier en appuyant sur les chiffres de un à huit. Le premier d'entre eux que l'on sélectionne remplit forcément de la couleur qui lui est assignée le corps de l'animal. A partir de là, votre CPC demande : « nez, oreilles, queue, feuilles... » et l'enfant appuie sur le chiffre qu'il veut en fonction de la couleur qu'il représente. (On peut ainsi tout-à-fait redessiner un petit panda bleu et rose sur fond de ciel vert, avec des feuilles rouges). A la fin de cet exercice de coloriage, qui apprend donc forcément les chiffres, l'enfant doit recolorier les deux lettres — minuscule et majuscule —.

L'Animalier est un jeu éducatif très mignon, je me répète, certainement très adapté aux goûts visuels des petits enfants. D'autre part, il n'est pas pénalisant : même si l'enfant n'arrive pas à lire les messages à l'écran, il peut de toutes façons continuer à colorier les animaux. Et puis s'il est fatigué, il n'aura certainement pas de mal à comprendre qu'il faut appuyer deux fois sur « escape » pour revenir au menu général et choisir un autre dessin.

Mais je viens juste d'écrire « même s'il n'arrive pas à lire les messages » cela ne vous choque pas ? Et bien moi, si. De deux choses l'une : ou bien l'enfant en est juste à apprendre réellement les lettres de l'alphabet, et à ce moment il ne comprend pas ce que l'ordinateur lui demande et c'est dommage : il risque de prendre rapidement ce programme juste pour un outil de coloriage sans apprendre grand'chose ; ou bien il arrive à lire les messages affichés par l'ordinateur et alors il n'a plus besoin d'un abécédaire et va rejeter très vite ce jeu, une fois toutes les lettres passées en revue. Vous ne croyez pas ? Je pense, mais me trompe peut-être qu'Andréa Tanguy a réalisé ce produit avec l'idée que les parents seraient toujours à côté de leur progéniture pendant tout le déroulement du jeu. C'est évidemment une très bonne idée, et cela doit être très souvent le cas, mais il me semble qu'elle a ce faisant légèrement négligé l'aspect « auto-apprentissage » qui est très fort pourtant dès l'instant où l'on met un enfant face à face avec un ordinateur. Voilà le principal reproche que je ferai à cet « Animalier ». L'auteur aurait peut-être pu faire clignoter la zone à colorier, ou la faire apparaître dans une autre couleur pré-définie, tout en affichant le message écrit : c'étaient au moins deux moyens de faire de ce logiciel, en plus d'un abécédaire, un outil d'apprentissage de la lecture. Néanmoins, tous ceux d'entre vous qui sont décidés à rester tout le temps avec leur bambin devant le CPC peuvent très bien ajouter ce produit, encore une fois très bien fignolé, à leur logithèque.

LES QUATRE SAISONS

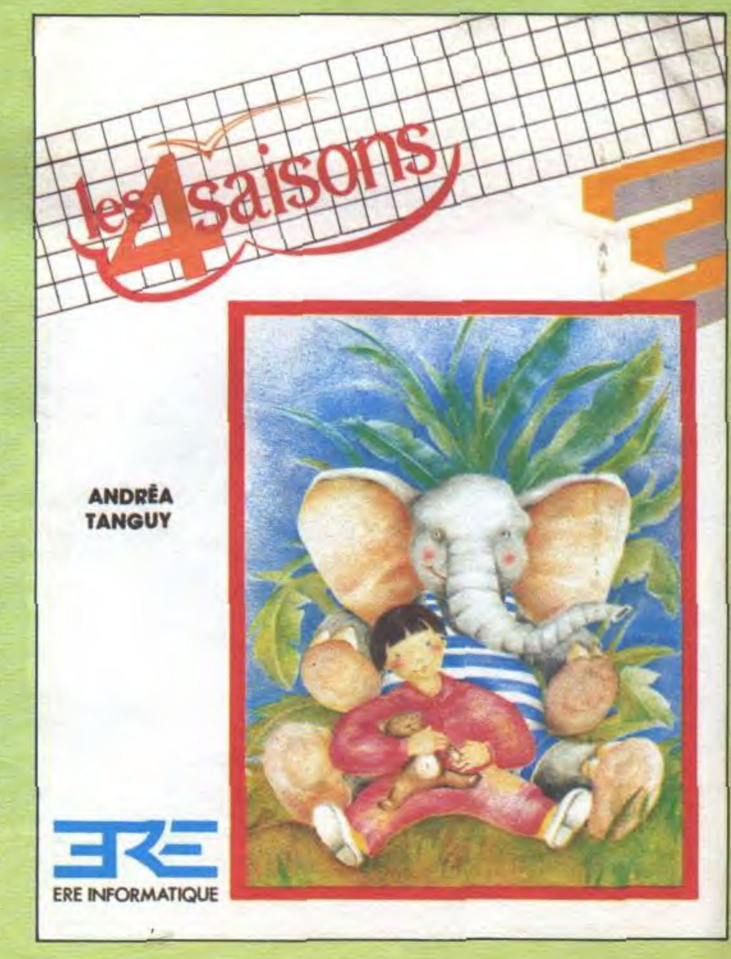
« Les Quatre Saisons » propose, un peu comme son nom l'indique, quatre jeux éducatifs distincts à l'intérieur du même logiciel. La page du menu général permet donc à l'utilisateur de choisir entre « le cirque », « le sac magique », « le portrait robot » et « puzzle ». Bien que les niveaux de ces quatre jeux s'adressent à des âges différents, ou du moins à des moments très différents de l'évolution des enfants, on peut dire que la période visée est globalement celle de l'école maternelle. Le cirque : après avoir vu défiler les personnages typiques d'un... cirque (!) il va falloir les recolorier les uns après les autres, en remplissant les éléments qui les composent, à l'aide de chiffres de un à neuf, tous représentant une couleur différente. (C'est le système déjà employé pour « L'Animalier »). L'enfant a le choix de faire exactement ce qu'il veut : qu'il reproduise les couleurs initiales ou non, l'ordinateur fidèle remplit l'écran de couleurs.

Le sac magique fait appel aux capacités de visualisation et de

Editeur : Ere Informatique
Auteur : Andréa Tanguy
Distributeur : FIL
Support : disquette
Appréciation : ★★★★

mémoire de l'enfant. Un sac apparaît, rempli d'objets divers. Puis il devient opaque. Il faut alors se souvenir de ce qu'il y a dedans.

Portrait-robot : ici cela devient à la fois plus drôle et plus difficile. Au début de l'action, on voit un petit bonhomme tout noir, haut comme trois pixels, pénétrer dans une banque. On entend alors des coups de feu, puis il en ressort en courant. Ciel, un hold-up dont vous êtes le seul témoin ! A partir de là, l'écran affiche un message : vous êtes le seul à pouvoir aider la police à retrouver le malfaiteur, il vous faut donc réaliser son portrait-robot, mais attention vous n'avez que deux heures devant vous. Angoisse ! Déjà le chronomètre se met en marche. Vous avez juste le temps d'apercevoir la tête toute peinturlurée du méchant, et elle disparaît. Il vous faut alors recons-











Sa nouvelle collection

LES PRIMAGICIELS

LES ENSEMBLES



3 - 7 ans
Association de symboles selon leurs fonctions.
(ex. : ceux qui volent, sautent, marchent, etc.).
6-12-18 ou 24 tableaux

AMSTRAD CPC 464
CPC 6128 - K7 ou disquette

COLORIMAGE



3 - 6 ans
Différenciation d'objets par leurs couleurs.

AMSTRAD CPC 464
CPC 6128 - K7 ou disquette

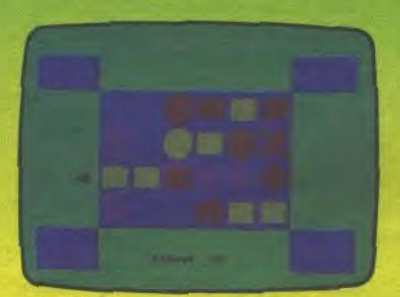
MEMO



Enfants et adultes
Test mémoire avec un choix de 3 à 21 tableaux et un temps d'observation choisi de 2, 4, 6, 9, 15 ou 20 secondes

AMSTRAD CPC 464
CPC 6128 - K7 ou disquette

LA FOURMI



À partir de 4 ans
Logiciel "OUVERT" accompagné d'un utilitaire "CRÉATION" qui permet de modifier Les formes géométriques et les couleurs.

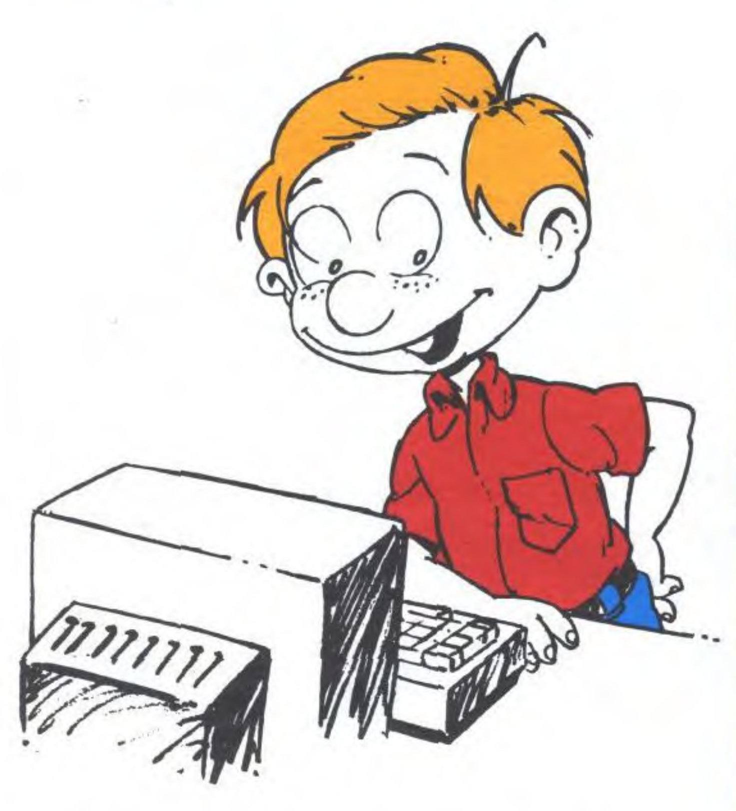
THOMSON M05/M06
T07/T08/T09 en K7 ou disquette

Éditeur : **EUROGICIEL**
BP 30 - 91310 MONTLHÉRY
Tél. : (1) 69.01.00.26

A retourner à
EUROGICIEL
BP 30
91310 MONTLHÉRY

M. ou Mme ____________
Adresse : ____________
Code postal : ____________ Tél. : ____________
☐ Désire recevoir le catalogue de notre production.
☐ Ou l'adresse du revendeur le plus proche.

AMS 18







tituer le visage tel que vous l'avez entre-aperçu : avec le nez rouge et les yeux verts, s'il avait bien le nez rouge et les yeux verts. Gare à celui qui avait cru voir des yeux bleus : le temps s'écoule inéxorablement. A gauche de l'écran s'affichent les différentes parties du visage, au centre le visage — hideux — à recolorer et à droite des chiffres chacun porteur d'une couleur.
A ce niveau-là, je me permets de signaler à la maison d'édition concernée, que la notice est très insuffisante : lorsque l'on réalise des logiciels éducatifs, il est important d'expliquer toute la marche à suivre : qu'au moins les parents puissent immédiatement dire à leurs chérubins ce qu'il faut faire ! Bref : donc pour obtenir une barbe bleue, il faut sélectionner simultanément sur « B » et le chiffre bleu. Et puis « psittt, vous trouvez normal, vous que le chronomètre se mette à afficher : 1 h 60, 1 h 61... 1 h 98 ? » (Probablement un logiciel légèrement « buggé » : pour les journalistes, ça doit être assez bon ? Allez je vous dis ça très gentiment juste pour rire !). Pardonnez-moi cette digression, amis lecteurs, j'en reviens à vous et à votre enfant pour vous dire : si vous voulez être « dans les temps » consultez donc plusieurs fois l'aide qui vous est fournie, ça ira nettement mieux !
Enfin « Puzzle » sépare votre écran en quatre fenêtres. Dans la première, en haut à gauche vous voyez un dessin : la famille des merles siffleurs dans un arbre. A droite, une grande case noire. Juste en dessous, la même case mais quadrillée avec chaque carré numéroté et enfin en bas à gauche un élément isolé du dessin complet. Vous l'avez compris, votre enfant devra déterminer à quel carré correspond le « bout » de dessin et le placer en indiquant à l'ordinateur le numéro choisi. Il y a quatre niveaux de puzzle différents. Au total, « Les Quatre Saisons » est probablement le plus intéressant des deux programmes d'Andréa Tanguy : les exercices-jeux sont variés, l'enfant peut s'il le souhaite passer de l'un à l'autre assez facilement. Qui plus est, chaque niveau de jeu éducatif est, à mon sens bien sûr, beaucoup plus cohérent dans son ensemble. Avec une notice un peu meilleure, je ne pourrais que recommander très chaudement son achat. Là je suis juste un peu plus « tiède ».



KIT ÉDUCATIF

Editeur : Sermap
Distributeur : Hatier
Support : cassette et disquette
Appréciation : ★★★★

Avec le « Kit éducatif » Sermap-Hatier, nous changeons d'interlocuteurs. Le niveau scolaire concerné est maintenant celui, très spécifique, des élèves qui sont dans les mois difficiles du passage de l'école primaire au collège : entre la fin du CM2 et le début de la sixième.

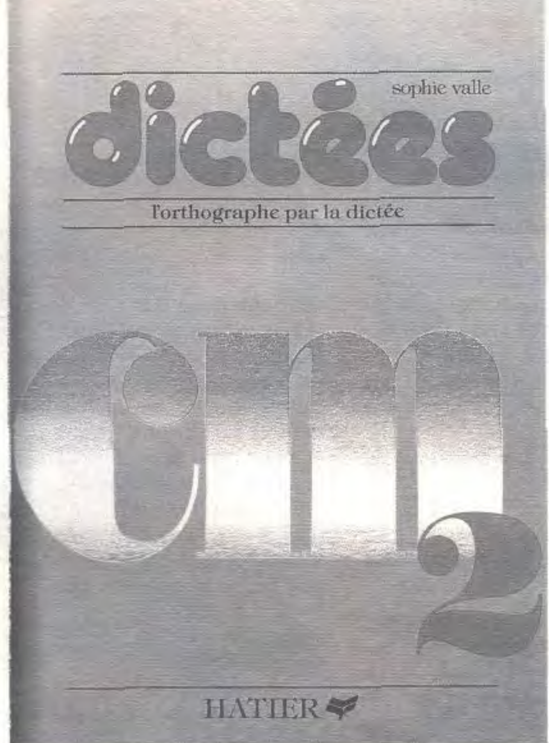
Le kit mérite bien son nom : Sermap vous propose « tout en un », « un » étant une sorte de petit cartable en plastique transparent. Dedans vous trouvez disquette ou cassette, selon votre choix, une notice d'utilisation fort complète qui s'intitule d'ailleurs « guide d'utilisation » ; quatre livrets : « dictées », « apprendre à calculer », « conjugaison » et « l'orthographe » plus enfin un livre de Boileau-Narcejac pour enfants : « Une étrange disparition ». Le livre,

s'il tranche avec tout le reste est juste là pour récompenser tous ceux qui auront bien fait leurs exercices. Mais ceux-ci justement, en quoi consistent-ils ?

Paré à sauter le pas

Vous allez prendre le support magnétique, et le charger dans votre ordinateur. Un menu propose trois options : bilan des acquis, bloc-notes, logique et méthode.

Je ne m'attarderai pas sur « bloc-notes » qui permet évidemment de se créer des fiches électroniques sur toutes les notions que l'on veut savoir impérativement : c'est un bloc-notes « normal », plutôt très bien fait et qui a le mérite d'être très bien expliqué dans la notice. (Très très complète au demeurant, c'est une excellente chose qu'il me paraît important de vous signaler).





Si vous sélectionnez « bilan des acquis » un sous-menu s'affiche qui vous permet six choix : orthographe grammaticale, grammaire, conjugaison, vocabulaire orthographique, opération et mesures, proportions et géométrie. (Les malins auront remarqué qu'il y a donc quatre choix de français et deux de mathématiques). L'écran se divise alors en trois parties horizontales : une première bande en haut rappelle l'option dans laquelle on se trouve, la partie centrale est celle où va se dérouler l'exercice et celle du dessous explique à tout moment ce qu'il faut faire, ou éventuellement le moyen de sortir de l'exercice en cours. (Encore un bon point, à tout moment il y a la possibilité de sortir de ce que l'on fait, de revenir au menu principal ou à l'un des sous-menus, ce qui permet d'évoluer au rythme de chaque enfant). Si vous choisissez par exemple l'option orthographe grammaticale, le CPC vous





questionne : « veux-tu faire l'exercice sur... n°... » A ce moment-là, il vous renvoie au livret correspondant, en l'occurence « orthographe ». Il y a en tout dix exercices différents ainsi proposés, et ceci pour chaque genre. Si maintenant je choisis d'étudier l'emploi du « ce » par rapport à celui du « se », l'ordinateur va faire se dérouler l'exercice sur le sujet. Il s'agira, dans chaque situation de phrase bien particulière, de remplir les « trous ». Par exemple : je lis : ... lavabo... rempli d'eau. Dites-moi maintenant où se placent les deux « se et ce » ! A la fin de chaque exercice, l'élève est noté de 0 à 10/10. Dans ce dernier cas il n'a plus besoin d'étudier la notion considérée comme acquise ; par contre dans tous les autres cas, l'ordinateur lui conseille de se remettre à apprendre la leçon page X d'un des livrets et de refaire les exercices Y. Un mot sur la notice : elle peut être très vite laissée de côté pour les exercices de français, par contre elle est sans arrêt indispensable pour ceux de maths : ils y font référence.

En fait, ce « bilan des acquis » se comporte tout-à-fait comme une aide aux parents pour faire faire à leurs enfants leurs devoirs de vacances de la manière la plus optimale pour être « paré à sauter le pas » du CM2 à la sixième. C'est très bien conçu, tous les parents qui ont traditionnellement du mal à définir l'exact niveau scolaire de leurs enfants sont ainsi aidés dans leur mission éducative.

La seule chose que je regrette au niveau du logiciel, est que l'ordinateur se contente d'afficher « ce n'est pas juste » lorsque l'on se trompe. Il me semblerait plus intéressant encore d'avoir la réponse juste.



Un ensemble très didactique

Mais voyons un peu ce que donne l'option « Logique et méthode ». L'Amstrad pose des problèmes de calcul de plus en plus compliqués et assiste pas à pas l'enfant dans leur résolution. Il peut après en faire d'autres sur le papier. L'énoncé du problème est d'abord affiché, puis l'enfant est questionné sur ce qu'il connaît, et sur ce qu'il ne sait pas, et donc qu'il faut chercher par le calcul. Le logiciel le suit dans ces démarches, le conseille : « relis bien la question du problème, consulte le lexique lorsque tu ne comprends pas... ». Puis il lui demande de faire la recherche et attend que l'enfant donne une réponse pour donner la sienne.

Que dire sur cette méthode si ce n'est qu'elle est très didactique : l'enfant devant à la fois réfléchir pour trouver la solution, et n'étant en même temps jamais laissé seul (et éventuellement désespéré devant une baignoir[e] percée, à remplir malgré tou[t] etc. Vous devez bien tous autan[t] que vous êtes avoir de triste[s] souvenirs équivalents, non ?) L[a] démarche est claire : non seule[-]ment on inculque à l'élève cer[-]taines bases de calculs, mais e[n] plus on l'aide à se servir d[e] méthode.

Alors ce kit éducatif, si votr[e] enfant a l'âge correspondant e[t] si aussi vous êtes prêt à l'aide[r] à réussir son passage « au col[-]lège », personnellement, je n[e] peux que vous conseiller d[e] l'acquérir. En tous les cas, i[l] représente un saut qualitati[f] important par rapport aux vieu[x] et souvent très durs « cahiers d[e] vacances ».

Mireille Massonne[t]

Bientôt sur vos écrans...

En complément de nos tests de didacticiels, nous vous annonçons la sortie des trois logiciels suivants.

Télé-Tutor clavier

Outre son logiciel vocal d'apprentissage de l'anglais sur PC 1512, Totale Formation propose également deux cours d'auto-formation au clavier, l'un pour PCW et l'autre pour le PC 1512. Livrés dans deux classeurs de présentation soignée avec les disquettes correspondant au type de machine concerné et leurs notices d'utilisation, ce cours vous propose, au travers d'explications générales, de conseils pédagogiques, d'exercice de clavier et de vitesse d'améliorer vos saisies par l'emploi de tous vos doigts. Véritables cours de dactylographie pour les "AZERTY" d'Amstrad, Télé-Tutor Clavier vou[s] fera sûrement gagner un temp[s] considérable dans vos travaux d[e] traitement de texte et de gestio[n] de fichiers.

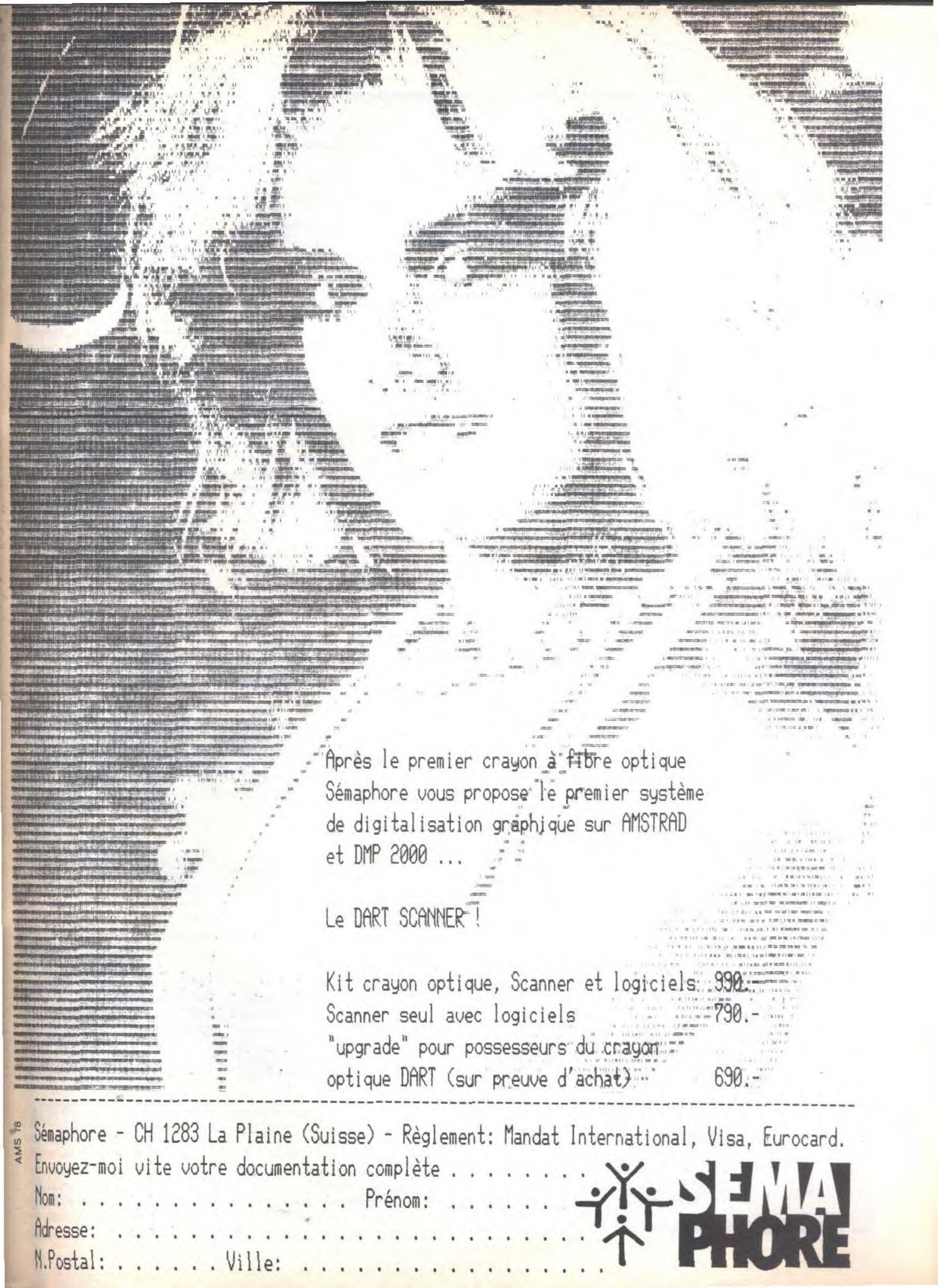
A noter que le "module fichier-élève" (en option) de la versio[n] PC classe par ordre alphabétiqu[e] les personnes utilisant ce logicie[l] et enregistre jour après jour le[s] exercices effectués, le temps d[e] travail et résultats obtenus.

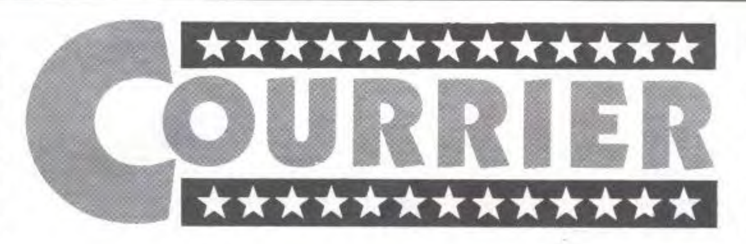
Superprof

Longtemps attendu, Superpro[f] est enfin arrivé... Couvrant l[e] programme "officiel" de mathématiques des classes 6[e] et 5[e], ce[t] ensemble de logiciels perme[t] d'étudier :

addition et soustraction de nombres positifs, multiplication d[e] nombres positifs et pourcentages, division de nombres positifs, opérations sur les nombre[s] relatifs, cours sur les nombres e[t] les opérations avec observatio[n] de relations, arithmétique (multiples et diviseurs d'un nombre, entiers premiers), géométri[e] plane plane et géométrie dan[s] l'espace.

Comme vous pouvez le constater un programme complet, présenté de façon pédagogique ave[c] exercices et corrections.


Après le premier crayon à fibre optique
Sémaphore vous propose le premier système
de digitalisation graphique sur AMSTRAD
et DMP 2000 ...
Le DART SCANNER !
Kit crayon optique, Scanner et logiciels 990.-
Scanner seul avec logiciels 790.-
"upgrade" pour possesseurs du crayon
optique DART (sur preuve d'achat) 690.-
Sémaphore - CH 1283 La Plaine (Suisse) - Règlement: Mandat International, Visa, Eurocard.
Envoyez-moi vite votre documentation complète . . . .
Nom: . . . . Prénom: . . . .
Adresse: . . . .
N.Postal: . . . . Ville: . . . .
SEMA PHORE
AMS 18



Q - Dans le numéro 16 d'Amstrad Magazine vous donnez un programme V.2 (vérificateur) qui permet de vérifier facilement si un programme est conforme à l'original et donc sans erreur de saisie. Ce qui est très bien si l'on a déjà comme vous le faites dans votre revue, cette valeur entre crochets... Mais comment fait-on pour l'obtenir lorsqu'on a un programme comme ceux que vous avez publié antérieurement ? et comment obtenir le code simplement avec un papier et un crayon ?

R - Beaucoup d'entre vous ont été « emballés » par le vérificateur, au point de vouloir l'utiliser avec nos anciens programmes et de remplacer les opérations complexes de codage en assembleur par un crayon et du papier... Blague mise à part il serait vraiment trop complexe de recalculer tous les codes de nos anciens listings (surtout manuellement !). Vous conviendrez qu'il est malheureusement impossible de repasser systématiquement les anciens programmes parus. La rançon du progrès... Pour revenir au « papier et crayon », vous avez tout intérêt à relire « en profondeur » vos listings. Si par contre, vous avez des programmes sur disquettes, rien ne vous empêche de les coder comme dans l'exemple que vous nous envoyez. Il vous suffit de charger le vérificateur (et RUN) et de charger le programme à coder. Ceci fait, un |check,2 fera apparaître tous les codes correspondants ; le problème étant alors de n'avoir pas de point de référence...



Q - Je suis possesseur d'un CPC 464 et je désirerais savoir s'il existe un moyen d'introduire l'instruction FILL dans un programme afin de faciliter la création de graphismes (cette instruction n'existe que sur les CPC 664 et 6128).

R. de Courson
St-Pol/Ternoise

R - Il est tout à fait possible d'introduire de nouvelles instructions pour compléter le Basic des 464 et 664. Ceci est fait généralement par l'incorporation dans vos propres programmes d'instructions "RSX", c'est-à-dire concrètement de courtes routines venant pallier les carences du Basic d'origine. Vous avez certainement déjà dû remarquer des instructions « nouvelles » que l'on fait précéder de la barre verticale (SHIFT et ©). Toute la difficulté réside dans l'écriture (en assembleur) de nouvelles instructions. Quant à votre problème de simulation de l'instruction FILL des 664 et 6128, il devrait rapidement être résolu : nous préparons en effet tout un jeu de RSX simulant diverses fonctions du 6128. Ces routines devraient bientôt paraître dans nos revues.



Q - Je vous écris car j'ai un problème avec mon CPC 464 (que je possède depuis huit mois). En effet, l'ordinateur n'enregistre plus les programmes. Lorsque je veux sauvegarder un programme, tous les messages habituels apparaissent, mais quand ensuite je le recharge, rien ne se passe ou un "Read Error" s'affiche (par contre tous les anciens programmes se chargent normalement). J'aimerais savoir d'où cela peut provenir et est-ce qu'un mauvais azimuthage peut en être la cause ?

Franck Patron
St-Philbert-de-Grand-Lieu

R - Quelle que soit la raison de ce disfonctionnement, il est normal que les cassettes « du commerce » passent facilement : en effet, les programmes sont enregistrés de façon à pouvoir convenir à tous les azimuthages. En ce qui vous concerne et étant donné que vous arrivez à recharger vos anciens programmes, il se peut que votre problème provienne de la tête d'enregistrement. La première intervention, la plus bénigne, est de nettoyer vos têtes avec un coton tige et de l'alcool modifié. Si cela ne suffit pas, vous pouvez vérifier l'azymuthage de vos têtes mais attention de ne pas tout dérégler. Les autres possibilités concernent le Harware et nous vous engageons à ne pas « bidouiller » vous même si vous n'êtes pas technicien (par ailleurs attention, l'ouverture de l'unité centrale annule la garantie !). Ce défaut de lecture des cassettes enregistrées par le CPC peut provenir d'un fil « déssoudé » sur la carte ou le magnéto. Cela peut éventuellement provenir du circuit PPI 8255.



Q - J'ai été surpris en allant acheter mon Amstrad Magazine de voir juste à côté une nouvelle revue : Amstradebdo. Malheureusement le début des listings se trouvaient dans le numéro 1. Alors vous serait-il possible de m'en faire parvenir l'exemplaire que je vous règlerai naturellement, ou me communiquer une adresse susceptible de me le fournir.

David Maréchal - Toulon

R - Que les choses soient bien claires... nous ne sommes pas Amstradebdo... Nous ne pouvons donc vous faire parvenir la première partie du listing qui vous fait défaut. Peut-être pouvez-vous vous arranger avec des amis qui ont acheté le premier numéro, sinon il vous reste toujours la solution d'écrire directement à notre confrère Amstradebdo, à l'adresse indiquée dans le numéro que vous avez acheté.



Q - Je possède un Amstrad CPC 464 et souhaite acquérir un crayon optique ou une souris. Est-il intéressant d'utiliser un crayon optique sur un écran monochrome ? Une souris est-elle plus performante et plus précise ? Après avoir fait un dessin à l'aide d'un stylo optique ou

d'une souris est-il possible de réutiliser ce même dessin dans un de mes programmes ?

Dupiol Christophe - Bazas

R - Il s'agit là d'un problème de convenance personnelle. Le stylo optique est bien, simple d'utilisation mais moins précis qu'une souris. Tout dépend aussi de l'usage que vous voulez faire de votre souris ou de votre stylo optique. Vous nous parlez de « réutiliser les dessins créés » ; on peut donc supposer que votre principal intérêt se porte sur la création graphique. Sachez que la majorité des stylos optiques permettent la création d'images-écrans sauvegardables sous forme d'un fichier binaire de 17 Ko (et donc réincorporable dans vos programmes). Sachez également que toutes les souris ne permettent pas la création de tels fichiers. L'Amx, par exemple, permet la création de superbes dessins destinés plus particulièrement à être imprimés (en effet les images créées ne sont pas « Plein écran »). Par ailleurs, l'Amx peut être utilisée à la place du joystick avec bon nombre de logiciels de dessins. Un bon conseil, allez dans un magasin d'informatique, essayez ces différents matériels et renseignez-vous sur les possibilités de récupération des images créées.



Q - J'ai appris récemment l'arrivée d'un digitaliseur d'image pour CPC, produit par Rombo Production au Royaume Uni. Il fonctionne avec une caméra vidéo. Un magnétoscope standard peut-il suffire ?

Bax Fabrice - Longwy

Q - Je voudrais avoir plus de renseignements sur le VIDI de Rombo (digitaliseur d'images) et savoir à partir de quelle date il sera disponible. Dans quels modes ce digitaliseur fonctionne-t-il ?

Guillaume Lombert - Paris

R - Le digitaliseur de ROMBO Productions (VIDI) permet de capter une image à partir de n'importe quelle source vidéo : caméra, magnétoscope et même en provenance d'un autre ordinateur. Il fonctionne dans les trois modes de l'Amstrad, en mode 2 avec deux couleurs, en mode 1 et quatre couleurs ou encore en mode 0 et 16 couleurs. Il devrait être disponible à partir de Noël 1986. Nous espérons vous présenter très prochainement ce matériel en test.
Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez contacter le C.I.C.I., 95, rue la Boétie, 75008 Paris.



Q - J'ai acheté la cassette « Loto Soft 5771 » pour Amstrad CPC 464 éditée par TCS. J'ai voulu, pour m'amuser, supprimer des tirages mais je n'ai jamais pu y parvenir. J'ai donc écrit à la société TCS mais elle n'existe plus. Je m'adresse donc à vous pour essayer de trouver une solution à mon problème : je désire supprimer les 100 ou 200 premiers numéros enregistrés sur cassette. Comment faut-il faire ?

Edouard Lamy
Chatenay-Malabry

R - Modifier un programme vendu dans le commerce est toujours très délicat : il a été conçu pour un usage et pour fonctionner d'une certaine façon. Vous nous dites que la société TCS a disparu mais il y a fort à parier que si elle existait encore, la société en question n'aurait pas donné suite à votre demande... De notre côté, nous ne connaissons pas ce logiciel. Il nous est donc impossible, avec toute la bonne volonté du monde et bien que cela ne soit pas notre rôle, de vous donner la solution à votre problème. Quoi qu'il en soit, nous pouvons lancer un appel aux possesseurs de ce programme pour qu'ils nous envoient une solution à votre problème. Nous vous ferons alors parvenir les réponses reçues.

AMSTRAD MAGAZINE LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. . (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 108 F.
Un livre pour aider le débutant a réaliser ses premiers programmes. . (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).

Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

am 18



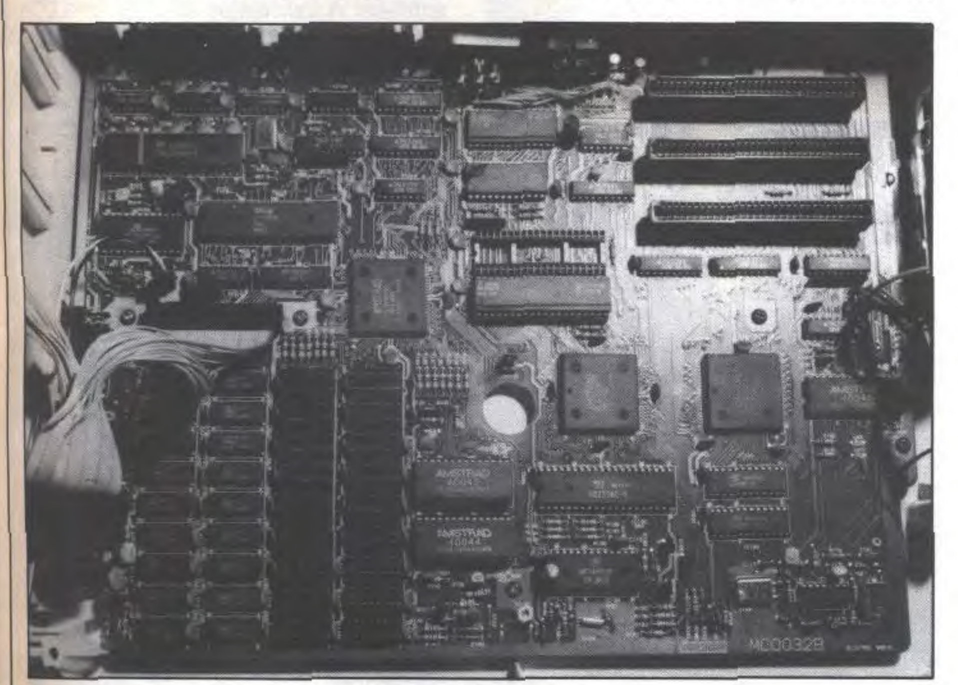
L'AMSTRAD PC 1512 EN TEST

UN RAPPORT QUALITE/PRIX EXCELLENT

Le compatible PC d'AMSTRAD continue à faire du bruit. Nous vous avions promis de le tester en détail : c'est ce que nous commençons de faire ce mois-ci. Pour vous aider dans vos choix, nous vous proposons une série d'articles qui auront pour vocation de vérifier si les logiciels les plus connus du marché peuvent effectivement être mis en œuvre sur le PC 1512. Sans vous promettre un article par numéro, nous ferons l'impossible pour vérifier le maximum de logiciels dans un minimum de temps.

Le PC 1512, présentation physique

Les premières choses que l'on remarque lorsque l'on déballe un PC 1512 sont la taille du moniteur et celle de l'unité centrale. Le moniteur (couleur) est gros (j'allais écrire énorme) ce qui est sûrement dû au fait qu'il contient l'alimentation du PC. Il est monté sur un socle qui se pose sur l'unité centrale et permet de l'orienter latéralement.
Inversement, l'unité centrale est nettement plus petite que celles qui existent généralement pour ce type de matériel. Elle contient la carte mère et trois slots d'extension. Un des avantages de sa petite taille est que le PC 1512 occupe moins de place sur un bureau qu'un autre compatible. De plus toutes les options offertes dès l'origine (sortie série, horloge, etc.) sont intégralement supportées sur la carte mère. Ceci veut dire que les 3 slots sont disponibles pour d'autres extensions que vous voudriez monter. Ils sont disposés transversalement à l'arrière de l'unité centrale et aisément accessibles. Un capot permet de les découvrir sans avoir à enlever le moniteur du dessus de l'unité centrale. Une remarque toutefois à propos de ces slots : seuls deux d'entre eux sont équipés de "pinces" permettant de soutenir une carte longue à ses 2 extrémités. S'agit-il d'une limitation dans le nombre des cartes longues qui peuvent être montées, ou est-ce simplement un détail de fabrication ? Nous aurons l'occasion de le vérifier dans des essais futurs lors desquels nous essaierons de monter sur le PC 1512 les diverses cartes d'extension existant pour les compatibles IBM.



La carte mère du PC 1512
On remarque en haut à droite les trois connecteurs d'extension et en bas à gauche l'emplacement libre pour la RAM additionnelle.

La disposition non standard de la touche "ALT" est gênante pour celui qui ayant l'habitude d'utiliser un autre modèle de PC à son bureau se retrouve devant un AMSTRAD. Mais cette différence ne provoque pas d'incident lors de l'utilisation des logiciels. Elle entraîne juste une légère exaspération de l'utilisateur, au moins pendant le temps nécessaire pour s'habituer à la nouvelle disposition.
La souris semble parfaitement compatible avec le standard MICROSOFT ce qui est un indéniable avantage et permet de l'utiliser avec des logiciels comme WORD.
La documentation fournie avec le matériel est conforme à ce à quoi AMSTRAD nous avait habitué avec le matériel familial : complète et bien conçue. L'utilisateur, même débutant, est très bien dirigé dans les diverses manipulations à effectuer sur le PC 1512.
Pour en terminer avec la description physique du matériel, je préciserais que l'ensemble (pas la documentation quand même !) est en matière plastique claire et ne donne pas un impression de robustesse absolue. Mais c'est aussi l'impression donné par les CPC et PCW. Pourtant leur robustesse est excellente.

Premiers essais de compatibilité, les programmes de mesure

J'ai commencé par utiliser le programme COMPATEST pour déterminer le pourcen-

tage de compatibilité, théorique, du PC 1512 avec le standard. Les résultats obtenus sont légèrement différents par rapport à ceux publiés par certains de nos confrères. J'ai comme l'impression (mais ce n'est pas une certitude) que leurs essais ont été faits avec le MS DOS 3.1. Or le PC 1512 est fourni avec MS DOS 3.2, alors pourquoi ne pas l'utiliser pour faire les essais ? Pourquoi aller chercher une autre version de ce système ? La question se pose en effet car les résultats sont différents avec MS DOS 3.2. Si la compatibilité pondérée est bien de 97 % sous MS-DOS 3.1, elle tombe à 95 % sous la version 3.2 et ceci pour une simple raison de non conformité des ports clavier, ce qui est une variation quelque peu étonnante et qui se retrouve sur un nombre infime de compatibles.

La différence relevée sur le pourcentage de compatibilité n'est pas significative pour ce qui concerne les résultats obtenus avec ce type de matériel.

De l'utilisation du COMPATEST sous la version 3.2 de MS DOS, il ressort que le PC 1512 est compatible à 95 % ce qui est bien.

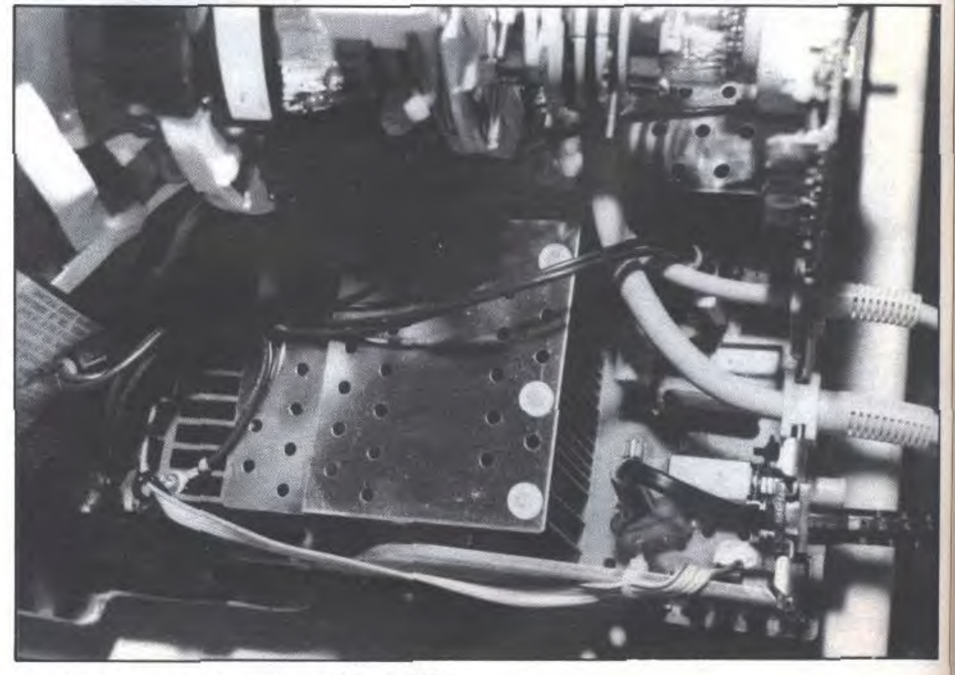
Sous la version 3.1 de MS DOS, cette compatibilité passe à 97 %, mais le déroulement du test s'accompagne de clignotements de l'écran lors des phases d'effacement très désagréables. Enfin la mesure de l'indice NORTON, qui permet de comparer la vitesse de l'ordinateur testé par rapport à celle d'un IBM PC donne un résultat de 1.9 (ce résultat est de 1 pour le PC d'IBM). Elle confirme que l'AMSTRAD PC est environ 2 fois plus rapide que son aîné. Ce qui est normal dans la mesure où il est équipé d'un 8086 tournant à 8 MHz alors que le PC d'IBM est conçu avec un 8088 à 4.77 MHz. Cette augmentation de la vitesse d'horloge pourrait (il s'agit là d'un conditionnel avec toutes les réserves que cela comporte) poser des problèmes avec certains logiciels. Enfin, le pourcentage de compatibilité donné par le COMPATEST n'a pas une valeur absolue ainsi que le reconnaît son concepteur lui-même (réf. SVM de décembre 1986). La compatibilité effective ne peut être établie qu'après essai de logiciels en grand nombre.

Word, Multiplan, Windows... ça tourne !

J'ai essayé (réellement) les produits suivants sur le PC 1512 :

— WORLD,
— MULTIPLAN,
— DBASE II,
— DBASE III,
— WINDOWS,
— NORTON (examen de disquettes),
— COPYWRITE,
— WINDOWS,
— LOTUS 1-2-3,
— WINTER GAMES,
— SUMMER GAMES,
— BASE BALL GAMES,
— DECATHLON,
— FLIPPER (Night Mission),
— FLIGHT SIMULATOR,
— Q-BERT,
— CHART.

Les essais ont consisté à utiliser ces logiciels le plus complètement possible, à partir (lorsque c'était nécessaire) de fichiers réels provenant d'autres PC, et en ne se contentant pas de faire un tour rapide des fonctions disponibles. A l'exception de DECATHLON et de FLIPPER qui ne fonctionnent absolument pas (blocage du système lors du



Alimentation du PC 1512



BOOT), les autres produits n'ont pas posé de problème et se sont exécutés de façon normale (y compris l'utilisation de WORD avec définition de fenêtres de couleurs différentes).

Le Basic 2

Il s'agit du BASIC livré avec le PC 1512. Il fonctionne intégralement sous GEM et dispose d'une multitude de fonctions intéressantes telles la gestion des fenêtres, des menus, la possibilité de se dispenser des numéros de lignes, etc. Il dispose en outre d'une vitesse de calcul impressionnante pour un BASIC interprété. La seule chose qui lui manque est la possibilité de définir des procédures. Mais nous aurons l'occasion de revenir sur ce langage. Un problème toutefois : lors de manipulations (peut-être un peu hasardeuses) pour essayer de charger un programme, j'ai eu droit au message ERREUR GEM avec blocage du système et obligation de redémarrer. Ceci ne devrait pas se produire avec un produit tel que GEM qui est sur le marché depuis un certain temps.

Premières conclusions

Alors, qu'en est-il du PC 1512 après un premier petit galop d'essai ? Tout d'abord sa compatibilité avec l'IBM PC, sans être aussi importante que ce que certains ont pu le dire, n'est pas non plus aussi mauvaise que d'autres l'ont affirmé. Dans l'ensemble, cette compatibilité ne fait pas de doute même si elle ne semble pas totale (ce qui créerait de sérieux problèmes à Amstrad !). De toutes façons, rares (pour ne pas dire inexistants) sont les compatibles PC sur lesquels l'intégralité des logiciels peut être exécutée sans problème. Comme il est impossible, pour chaque matériel, d'en savoir le nombre exact, le mieux est d'essayer les produits que l'on veut utiliser avant l'achat de l'appareil. A défaut, il faudra se baser sur les résultats du COMPATEST.

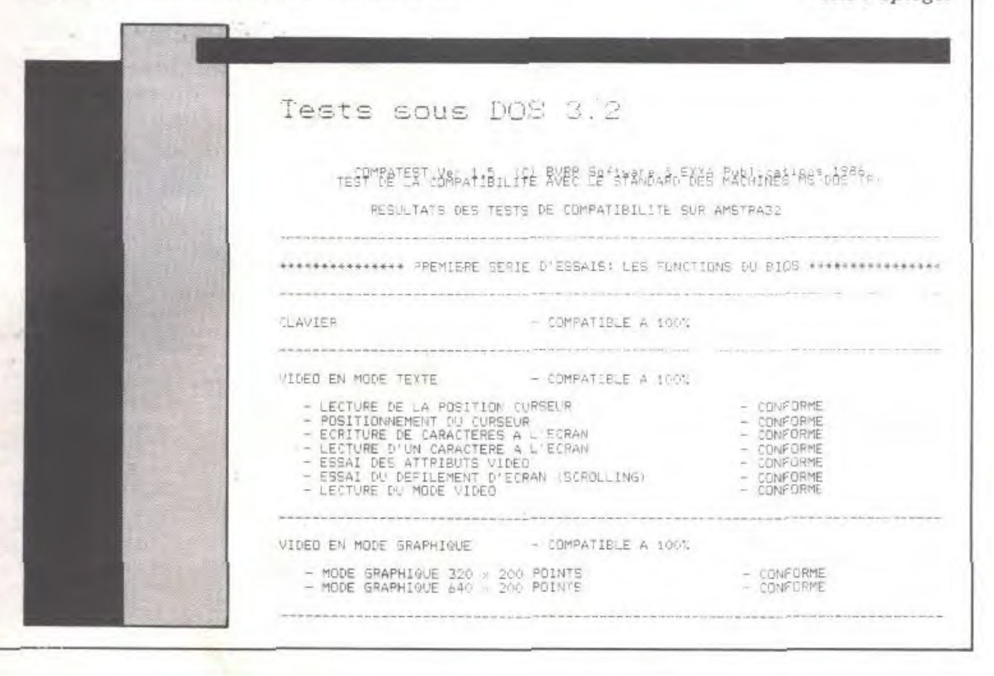
Le PC 1512 présente comme avantage la petite taille de son unité centrale. Par contre, il a aussi des inconvénients non négligeables : l'utilisation d'un autre moniteur que celui acheté d'origine oblige soit à concevoir une alimentation indépendante pour n'utiliser qu'un seul moniteur, soit à avoir deux moniteurs avec l'unité centrale.

La présence de trois slots d'extensions peut être un peu juste selon ce que l'acheteur désire faire. Certains produits permettant de créer des serveurs multi-voies demandent déjà deux slots.

Le choix du 8086 comme micro-processeur empêche absolument, dans l'état actuel des choses, l'emploi des cartes turbo.

Mais enfin, l'AMSTRAD PC 1512 a pour lui son prix. Si l'on trouve sur le marché des compatibles PC ayant à peu près le même tarif, peu d'entre eux sont livrés avec le même ensemble de produits. Et puis outre son prix attrayant, il présente quand même l'avantage d'être proposé par une société connue, de bénéficier d'un réseau commercial sur tout le territoire (ce qui n'est pas souvent le cas pour les compatibles bon marché), de profiter de l'expérience d'Amstrad. Comme avec toutes ses machines, la firme anglaise a soulevé des passions. Elle continue avec le PC 1512, tant mieux. Elle nous ouvre les portes d'un standard universel, sachons en profiter !

R.P. Spiegel



Tests sous DOS 3.2

COMPATEST Ve. 1.5
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS

RESULTATS DES TESTS DE COMPATIBILITE SUR AMSTRA32

*************** PREMIERE SERIE D'ESSAIS: LES FONCTIONS DU BIOS ***************

CLAVIER - COMPATIBLE A 100%

VIDEO EN MODE TEXTE - COMPATIBLE A 100%

- LECTURE DE LA POSITION CURSEUR - CONFORME
- POSITIONNEMENT DU CURSEUR - CONFORME
- ECRITURE DE CARACTERES A L'ECRAN - CONFORME
- LECTURE D'UN CARACTERE A L'ECRAN - CONFORME
- ESSAI DES ATTRIBUTS VIDEO - CONFORME
- ESSAI DU DEFILEMENT D'ECRAN (SCROLLING) - CONFORME
- LECTURE DU MODE VIDEO - CONFORME

VIDEO EN MODE GRAPHIQUE - COMPATIBLE A 100%

- MODE GRAPHIQUE 320 x 200 POINTS - CONFORME
- MODE GRAPHIQUE 640 x 200 POINTS - CONFORME

CONFIGURATION MATERIEL - CONFORME

INTERFACE(S) IMPRIMANTE : 1
PORT(S) SERIE " : 1
LECTEUR(S) DISQUETTES : 2

ATTENTION: CES DONNEES PEUVENT ETRE ERRONEES EN CAS DE COMPATIBILITE PARTIELLE

FONCTIONS DISQUE - COMPATIBLE A 100%

- VERIFICATION DES CODES D'ERREUR DISQUE - CONFORME
- ESSAI DE LECTURE SUR DISQUE - CONFORME

MEMOIRE VIVE INSTALLEE - CONFORME

- MEMOIRE VIVE TOTALE : 524 Kb

PORTS ET INTERFACES

- VERIFICATION DES PORTS PARALLELES - CONFORME
- VERIFICATION DES PORTS SERIE - CONFORME

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software & EXXA Publications 1986
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS (R)

RESULTATS DES TESTS DE COMPATIBILITE SUR AMSTRA32

*************** DEUXIEME SERIE D'ESSAIS: LES TESTS HARDWARE ***************

- VERIFICATION DU TIMER - CONFORME
- CONFORMITE DU CIRCUIT TIMER CONFORME
- VERIFICATION DES ETATS DU CLAVIER - CONFORME
- CONFORMITE DES PORTS CLAVIER NON CONFORME
- ORGANISATION DE L'ECRAN-TEXTE EN MEMOIRE CONFORME
- ORGANISATION DE L'ECRAN GRAPHIQUE CONFORME
- CONFORMITE DU LOGICIEL DE HARDCOPY CONFORME
- ADRESSE DES PARAMETRES DISQUE CONFORME
- TEMPS DE MISE EN ROUTE DU MOTEUR DISQUE NON CONFORME
- PARAMETRES DE CONFIGURATION MATERIELLE CONFORME
- IMPLANTATION DES INTERFACES PARALLELES - CONFORME
- IMPLANTATION DES INTERFACES SERIE - CONFORME
- IMPLANTATION DU JEU DE CARACTERES - CONFORME
- CONTROLE DES ADRESSES FIXES MEMOIRE NON CONFORME

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software & EXXA Publications 1986
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS (R)

TABLEAU RECAPITULATIF DES RESULTATS POUR AMSTRA32

NATURE DU TEST	SOFTWARE	HARDWARE
CLAVIER	100%	50%
VIDEO EN MODE TEXTE	100%	100%
VIDEO EN MODE GRAPHIQUE	100%	100%
FONCTIONS DISQUE	100%	50%
INTERFACES	100%	100%
AUTRES	100%	60%
TOTAL PONDERE	100%	81%

MACHINE COMPATIBLE A 95%, APPARTENANT AU TROISIEME NIVEAU DE COMPATIBILITE

REMARQUE: POUR INTERPRETER CORRECTEMENT CES RESULTATS ET CONNAITRE LES LOGICIEL ADAPTES AUX MACHINES DE CE NIVEAU, REPORTEZ-VOUS AU MANUEL D'UTILISATION.

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software 1986 & EXXA Publications
RESULTATS DU TEST DE PERFORMANCES SUR AMSTRA32

VITESSE DE TRAITEMENT	TEMPS MESURE	TEMPS MOYEN IBM-PC
1) CALCUL ARITHMETIQUE		
- EN SIMPLE PRECISION	7 sec.	16 sec.
- EN DOUBLE PRECISION	9 sec.	21 sec.
2) FONCTIONS MATHEMATIQUES	14 sec.	28 sec.
3) OPERATIONS LITTERALES	1 sec.	2 sec.
4) VITESSE D'AFFICHAGE	4 sec.	8 sec.
5) CREATION FICHIER DISQUE	12 sec.	12 sec.
6) ECRITURE ALEATOIRE DANS LE FICHIER		
- 50 ENREGISTREMENTS	14 sec.	18 sec.
-250 ENREGISTREMENTS	71 sec.	93 sec.
7) LECTURE ALEATOIRE DANS LE FICHIER		
- 50 ENREGISTREMENTS	6 sec.	5 sec.
-250 ENREGISTREMENTS	32 sec.	40 sec.

Tests sous DOS 3.1

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software & EXXA Publications 1986
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS (R)

RESULTATS DES TESTS DE COMPATIBILITE SUR AMSTRA31

*************** PREMIERE SERIE D'ESSAIS: LES FONCTIONS DU BIOS ****************

CLAVIER - COMPATIBLE A 100%

VIDEO EN MODE TEXTE - COMPATIBLE A 100%

- LECTURE DE LA POSITION CURSEUR - CONFORME
- POSITIONNEMENT DU CURSEUR - CONFORME
- ECRITURE DE CARACTERES A L'ECRAN - CONFORME
- LECTURE D'UN CARACTERE A L'ECRAN - CONFORME
- ESSAI DES ATTRIBUTS VIDEO - CONFORME
- ESSAI DU DEFILEMENT D'ECRAN (SCROLLING) - CONFORME
- LECTURE DU MODE VIDEO - CONFORME

VIDEO EN MODE GRAPHIQUE - COMPATIBLE A 100%

- MODE GRAPHIQUE 320 x 200 POINTS - CONFORME
- MODE GRAPHIQUE 640 x 200 POINTS - CONFORME

CONFIGURATION MATERIEL - CONFORME

INTERFACE(S) IMPRIMANTE: 1
PORT(S) SERIE : 1
LECTEUR(S) DISQUETTES : 2

ATTENTION: CES DONNEES PEUVENT ETRE ERRONEES EN CAS DE COMPATIBILITE PARTIELLE

FONCTIONS DISQUE - COMPATIBLE A 100%

- VERIFICATION DES CODES D'ERREUR DISQUE - CONFORME
- ESSAI DE LECTURE SUR DISQUE - CONFORME

MEMOIRE VIVE INSTALLEE - CONFORME

- MEMOIRE VIVE TOTALE : 524 Kb

PORTS ET INTERFACES

- VERIFICATION DES PORTS PARALLELES - CONFORME
- VERIFICATION DES PORTS SERIE - CONFORME

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software & EXXA Publications 1986
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS (R)

RESULTATS DES TESTS DE COMPATIBILITE SUR AMSTRA31

*************** DEUXIEME SERIE D'ESSAIS: LES TESTS HARDWARE ***************

- VERIFICATION DU TIMER CONFORME
- CONFORMITE DU CIRCUIT TIMER CONFORME
- VERIFICATION DES ETATS DU CLAVIER - CONFORME
- CONFORMITE DES PORTS CLAVIER - CONFORME
- ORGANISATION DE L'ECRAN-TEXTE EN MEMOIRE - CONFORME
- ORGANISATION DE L'ECRAN GRAPHIQUE - CONFORME
- CONFORMITE DU LOGICIEL DE HARDCOPY CONFORME
- ADRESSE DES PARAMETRES DISQUE CONFORME
- TEMPS DE MISE EN ROUTE DU MOTEUR DISQUE NON CONFORME
- PARAMETRES DE CONFIGURATION MATERIELLE CONFORME
- IMPLANTATION DES INTERFACES PARALLELES - CONFORME
- IMPLANTATION DES INTERFACES SERIE - CONFORME
- IMPLANTATION DU JEU DE CARACTERES - CONFORME
- CONTROLE DES ADRESSES FIXES MEMOIRE - NON CONFORME

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software 1986 & EXXA Publications
RESULTATS DU TEST DE PERFORMANCES SUR AMSTRA31

VITESSE DE TRAITEMENT	TEMPS MESURE	TEMPS MOYEN IBM-PC
1) CALCUL ARITHMETIQUE		
- EN SIMPLE PRECISION	7 sec.	16 sec.
- EN DOUBLE PRECISION	9 sec.	21 sec.
2) FONCTIONS MATHEMATIQUES	13 sec.	28 sec.
3) OPERATIONS LITTERALES	1 sec.	2 sec.
4) VITESSE D'AFFICHAGE	4 sec.	8 sec.
5) CREATION FICHIER DISQUE	11 sec.	12 sec.
6) ECRITURE ALEATOIRE DANS LE FICHIER		
- 50 ENREGISTREMENTS	5 sec.	18 sec.
-250 ENREGISTREMENTS	19 sec.	93 sec.
7) LECTURE ALEATOIRE DANS LE FICHIER		
- 50 ENREGISTREMENTS	2 sec.	13 sec.
-250 ENREGISTREMENTS	7 sec.	40 sec.

COMPATEST Ver 1.5 (C) BVRP Software & EXXA Publications 1986
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS (R)

TABLEAU RECAPITULATIF DES RESULTATS POUR AMSTRA31

NATURE DU TEST	SOFTWARE	HARDWARE
CLAVIER	100%	100%
VIDEO EN MODE TEXTE	100%	100%
VIDEO EN MODE GRAPHIQUE	100%	100%
FONCTIONS DISQUE	100%	50%
INTERFACES	100%	100%
AUTRES	100%	60%
TOTAL PONDERE	100%	87%

MACHINE COMPATIBLE A 97%. APPARTENANT AU TROISIEME NIVEAU DE COMPATIBILITE

REMARQUE: POUR INTERPRETER CORRECTEMENT CES RESULTATS ET CONNAITRE LES LOGICIELS ADAPTES AUX MACHINES DE CE NIVEAU, REPORTEZ-VOUS AU MANUEL D'UTILISATION.

PETITES ANNONCES

VENTES

Vends CPC 664 monochrome (septembre 85) + jeux et utilitaires + 3 livres + joysticks : 3 990 F. Tél. : 39.61.58.72 après 18 heures.

Vends revues Amstrad CPC n° 4, 20 F. Les cahiers d'Amstrad magazine n° 1, 2, 4, 25 F chacun. L'ordinateur individuel n° 77 (spécial listings) 35 F ou 110 F le tout. Tél. : 26.97.93.26, demander Nicolas.

Vends Amstrad 664 monochrome et ZX 81 + 16 Ko + logiciels pour Amstrad 664 et pour ZX 81 + jeux + livres : le tout pour 3 200 F. M. Bernard. Tél. : 43.78.54.43 après 19 heures.

Vend imprimante DMP1 + câble et programmes disque 1 100 F, modem 2000 + V21/V23 (Digitelec) : 1 100 F. Le tout en très bon état. Vend aussi 60 disques 3" contenant divers programmes (3 à 8 selon) : 100 F. Tél. : 63.72.17.93.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 moniteur monochrome avec nombreux jeux + le crayon optique logiciel graphique salut l'artiste et avec une manette de jeux, le tout 2 250 F. Téléphoner au 82.56.86.81 (Moselle).

Vends Amstrad 6128 couleur + drive 5" 1/4 Vortex + souris AMX 5 500 F. Tél. : 56.08.26.36.

Vends CPC 464 couleur + DDI 4 500 F. Offre 3 cassettes + disquettes. Tél. le soir après 19 h au 43.04.17.42.

Vends CPC 6128 couleur + jeux + joystick + livres + disquettes vierges + gestionnaire fichiers Damatat - Région parisienne - Tél. : 46.04.21.47 après 20 h. Le tout 5 000 F.

Vds livres Micro Application n° 1, 6, 7, 10. Prix 100 F, 190 F, 90 F, 100 F. Vds CPC 464 écran monochrome + 7 K7 originales + 17 K7 + 5 revues (environ 50 jeux et utilitaires) en très bon état. Tél. : 76.68.18.12 le week-end après 20 h repas.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur excellent état + joystick « mico » (350 F) + une vingtaine de revues + nombreux logiciels dont les meilleurs, le tout valant 8 000 F, cédé seulement à 4 000 F. Tél. : 42.06.88.83 après 19 h 30 (Paris).

Vends CPC 664 couleur + disquettes jeux + livres. Très bon état. Prix 4 000 F. Tél. : 91.87.11.52.

Vds CPC 664 couleur + joystick + magnéto + logiciels K7 (D.A.M.S. - Graphic City - Dames) livres sous garantie jusqu'à février (Val-de-Marne). Prix : 5 000 F. Tél. : 43.82.32.33.

Vends CPC 664 couleur + nombreux logiciels avec programmes parmi les meilleurs valeur 7 000 F cédé à 5 000 F. Demander Frédéric au 43.32.35.35 (Livry-Gargan).

Vends CPC 6128 écran monochrome + 3 langages (Basic, Logo, Assembleur) + utilitaires (CPM + ...) + bons jeux + 15 revue CPC : 5 500 F. Tél. : 45.44.42.31.

Vds ordinateur Viczo Pal + lect.-K7 + 16 K + Joystick + 4 cartouches + 3 cassettes + 7 livres 2 500 F à débattre et Atari VCS 2600 + joystick + 4 cartouches 500 F. Tél. : 28.41.27.88.

Urgent vends CPC 664 monochrome (achat du 07/85) avec CP/M et logo. Prix 3 000 F. M. Fontaine Vincent. Tél. : 30.90.85.52 (après 18 h 30).

Vends 6128 coul. + 10 disk, sous garantis 6 mois. Cherche log. émulation minitel avec cordon. Tél. : 23.69.11.75.

Urgent. Vends ou échange contre CPC 6128 couleurs + accessoires, orgue électronique de salon Kimball, habillage bois, 10 rythmes, 10 instruments, effets spéciaux (sustains, vibrato...) accords automatiques + livres. Contacter M. Dievart, 77, avenue Joliot-Curie, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.71.88.

Vends PCW 8256 + 2 lecteurs de disquettes + imprimante + RS 232 + 75 disquettes + livres + logiciel + feuilles pour imprimante. Valeur 14 000 F, vendu 7 000 F. Tél. : 46.26.03.46 le soir. Demander Laurent.

Vds CPC 664 mono + 5 disk vierges + Turbo Pascal + logo + docs + magnéto + joys + jeux. Prix 4 000 F. Jean-Claude. Tél. : (1) 47.94.03.49.

Vds Apple II 64 k + moniteur vert antireflet + lecteur disk extra plat + carte contrecœur + nombreux logiciels + docs, clavier avec touches fonct. + pavé num. : 7 500 F. Tél. : 64.02.18.36.

Vends imprimante MSX 80 colonnes 1 200 F. Programme fichier (AAckoBase cassette + disquette) 250 F. Tél. : 39.52.30.72, le soir.

Amstrad CPC 464 couleur ss garantie 3 000 F avec joystic, jeux. Tél. : 34.60.61.01 p. 255 (bur.) G. Bergère.

Vends CPC 464 monochrome + joystick + jeux + livres. Le tout 2 300 F. Tél. : 25.55.36.41.

Vends CPC 6128 monochrome, DMP 2000, 2e lecteur Vertex 708 Ko pour 6128 ensemble de préférence. Tél. : 47.26.00.39 après 18 h, Xavier, 8, rue des Lilas, 37250 Montbazain.

Vends CPC 664 monochrome (janvier 86) + extension DK Tronic 64 + 16 disquettes + joysticks + 3 livres + 12 numéros d'Amstrad Magazine + 10 numéros CPC. Le tout 4 000 F. Tél. : (16-1) 47.25.38.79.

Vends CPC 464 couleur + drive DDI + souris + stylo + NB logiciels + revues, livres + rallonges, doubleurs + accessoires 6 000 F. Sammy au 91.63.59.49 Marseille.

Vends VG 5000 (console + manuel d'utilisation + alimentation secteur + câble de connexion pour magnétophone + câble de connexion pour téléviseur), le tout 750 F. Garanti jusqu'en septembre 87. Tél. : 53.67.99.29. H.R.

Vds Souris « AMX » + logiciel (cassette ou disquette) 600 F + Commando + Bombe jack (disquettes originales 230 F). Tél. : 50.38.19.15, 74100 Etrembicres (Pas-de-l'Echelle). Bloc la Pommière.

Vends DDI-1, disquettes vierges + revues 1 600 F à débattre. Vends aussi, nombreux jeux sur cassette (tout prix). 03400 Yzeure. S'adresser à Bruno au 70.44.26.39 après 18 h. Réponse assurée.

Vends livres pour Amstrad : jeux d'action, basic plus 80 routines sur Amstrad, Amstrad premier programme, je débute en basic Amstrad pour 337 F + 20 F de frais d'envoi. Tél. : 26.97.93.26.

Vends pour CPC 464 : Ext. Mémoire Vortex 512 K = 1 000 F, Core 64 K = 300 F, Drive DDI-1 = 1 500 F, F1-X Vortex 5" = 1 800 F, Initiation Basic /CPM CB2 (D) = 150 F. Caron J.-M. Tél. : BX 60.87.66.14, Dom. 60.28.62.97.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + 6 disquettes + Turbo Pascal + Amsword (traitement de texte) + housse clavier. Bichoné, pas cher : 2 990 F le tout. Tél. : Cyrille 45.90.04.39.

ACHATS

Achète CPC 6128, prix maxi 3 000 F. Ecrire M. Dandrimont Patrice, 35, rue Martin-Pelles, 51100 Reims ou téléphoner au 26.08.27.93, demander Patrice.

Achète K7 de jeu OM très bon état pour CPC 464, envoyer liste et prix, demander des jeux. Ecrire à Philippe Krammaut, 105, avenue des Saules, 59910 Bondues.

Achète livres et logiciels pour Amstrad PC 1512. Prix intéressant. Chastaing Philippe, 3, rue St-Thomas, 35400 Saint-Malo.

J'achète un CPC 464 monochrome à 1 500 F maximum. Tél. : 29.67.23.25 Vosges-Alpes, 20 h.

Achète CPC 464 couleur, 2 000 F environ. Tél. : 35.65.39.07 après 19 heures et demander Arthur (urgent).

Achète Amstrad 464 ou 6128 mono ou coul. bas prix. Tél. après 19 h : 23.70.26.01.

Achète le livre d'instructons CPC 6128 livré avec l'appareil pour cause de perte. Faire offre à David Lenfant, 4, rue des Sirènes, 62200 Boulogne-s/Mer. Tél. : 21.31.49.77.

Achète Amstrad CPC 464 couleur pour (prix maximum 2 500 F). Tél. le samedi soir au : 69.30.10.49. Urgent.

Achète jeux C.B.S. de 40 F à 60 F selon les titres achète aussi module turbo + cartouche turbo 120 F. Laurent au (1) 46.06.07.21.

Achète tous logiciels professionnels pour Amstrad 6128 (Multiplan, DBase II, DR Graph...). Urgent. Tél. : 47.54.49.35 après 19 h.

Cherche synthétiseur (pour 464) à petit prix. Demander Jean-Claude au 79.35.34.26.

Achète logiciels jeux ou utilitaires sur disquettes (prix raisonnables) cause débutant. Tél. : 27.81.60.80 après 17 h 30.

Cherche lecteur DDI-1 pour 464. Faire offre à Linder Pascal. Tél. : 89.68.62.55 après 18 h. Prix maxi : 1 200 F.

Achète Disc Silicone 256 Ko DK Tronic. Vends K7 jeux. Tél. : 92.54.14.91.

Achète DDI-1 pour CPC 464 bon état à prix raisonnable. Tél. : 55.76.15.49 - 55.76.01.43.

Achète CPC 464 couleur ou 6128 monochrome en TBE. Prix maximum : 3 300 F à débattre. Benali Larbi, 11, rue Curie, 81400 Blayes. Tél. : 63.36.69.34 (Tarn).

Achète 6128 Mc 2 700 F. Possible échange avec EXL 100 + 1 000 F.

Achète livre CPC hors série n° 1 sans cassette ni disquette. Tél. : 68.25.65.29.

Achète logiciels cassettes et lecteur de disquette DDI-1, prix maxi 1 500 F. Ecrire à Eric Pfister « Larongeray » St-Quentin-les-Beaurepaires, 49150 Bauge. Tél. : 41.89.11.24, après 19 h.

Achète copie notice jeux : Bounty Bob Strikes Back/Us Gold Hits (Raid, Alien 8...)/They Sold Million A3. M. To. Tél. : 45.32.46.44, 20 h.

Achète cher revue Led Micro n° 1, 2, 4 et 26. Faire offre à Michaud Joseph, 54 La Ravardière, 44340 Bouguenais. Réponse assurée.

Achète le numéro 2 d'Asmtrad Magasine (complet). Clermont Kevin, Saussy, 21380 Messigny. Tél. : 80.35.40.94 (après 18 h 15).

Achète notices de « Elite » et de « Tau Ceti ». Cherche jeux nouveautés sur disquettes. Demander Philippe après 19 h. Tél. : 39.52.69.97 (Chatou).

Achète mode d'emploi (ou photocopie) de "The Quill", "Lords of Midnight", "Empire" et cherche contacts, échanges, etc. Demander Lou après 18 h 30 au 45.07.14.13.

Achète Amstrad Magazine n° 1, 2, 3, 4, 5, 6 (bon état exigé). 16 F l'un, les 6 : 95 F. Faire offre à Sébastien au 43.31.48.46 (Paris).

Achète CPC 664 couleur 3 800 F environ. Tél. : 44.76.91.69. Ribecourt (Oise).

Achète Amstrad DMP 2000 occasion, bon état. Faire offre au 87.09.09.39 (Patrice).

Achète lecteur de disquettes DDI-1 pour CPC 464. Prix maxi 1 300 F. Benoît Fortin à Merignac. Tél. : 56.47.90.14.

Achète lecteur de disquettes DDI avec interface pour le CPC 464 à 750 F (si possible avec des disquettes). Vibert Ph., 9, rue du Prayon, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.33.71.

Achète et échange logiciels éducatifs et pour synthé. vocal Technimusique, même non commercialisés. M. Gastal, 5, rue Jean-Cocteau, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.49.85.

Achète lecteur de disquettes 5" 1/4 pour PCW 8512. Echangerais ou vendrais, pour cause de non utilisation, trois logiciels professionnel pour PCW + 1 tableur pour CPC 464. Tél. : 32.46.91.12.

Achète CPC 6128 couleur ou monochrome, programmes et accessoires si possible, le tout 4 000 F maximum. Ecrire Laurent Gayet Métois, 67, boulevard Négrier, 72000 Le Mans.

Achète 464 (monochrome ou couleur) prix maximum 1 700 F, lecteur DDI

1 300 F, MP 200 F. Tél. : 27.88.39.22.

Achète Yamaha CXSM + logiciels et accessoires correspondants. Contacter Claude Froulin, 73360 Les Echelles (région Rhône-Alpes). Tél. : 79.36.57.95.

Cherche magnéto en bon état pour MSX + Sanyo des cassettes de jeux ex. : Hustler, Pyro-man Illusions. Prix désiré pour une cassette 40 F, pour le magnéto 150 à 200 F. Dunkerque. Tél. : 28.60.17.82 vers 12 h 30.

Achèterais DD1 pour CPC 464 à petit prix si possible, cherche correspondants sur toute la France, voire à l'étranger. Faire offre à Coudraud Denis, 28, rue de Mortriers, 86360 Montamisé.

Achète Amstrad 464 couleur. Tél. : 66.86.01.76.

Achète Amstrad 464 couleur, prix maximum 3 000 F. A Nice ou banlieue parisienne. Tél. : 46.63.08.11 (le lundi de 16 h à 18 h). Tél. (Nice) : 22.50.47 (Urgent).

Achète lecteur disquette DD-I et vends moniteur GT65 ou échange (avec MPI + la différence en argent) contre un moniteur couleur. Tél. : 45.83.29.01 (en soirée).

Achète 6128 MC-Disk. Echange contre EXL 100 + 1 500 F possible. Maxi 2 700 F pour l'ordinateur seul.

Achète moniteur couleur pour CPC 464. Faire offre au (1) 60.60.14.76, après 18 h. M. Criscione.

Achète 664 couleur maxi 3 000 F ou 6128 couleur maxi 3 500 F. Philippe, après 18 h. Tél. : 40.46.48.82.

Achète lecteur de disquettes DD1 et logiciels pour CPC 464. Tél. : 86.43.45.56 après 18 h.

Achète ou échange livres (micro application, etc.). Et achète doubleur de joystick. Tél. : 35.71.92.97.

Achète lecteur de disquette DD1, pour Amstrad CPC 464, avec interface et alimentation pour un prix d'environ 1 000 F. Téléphoner au 48.54.72.46, M. Stép. Tessier, Rosny-s/s-Bois, 1, sq. Georges-Bizet.

Achète lecteur DDI-1 prix 900 F à 1 100 F + K7 (Yie ar Kung-Fu, originale) ou achète lecteur disk (Jasmin AMD5 ou AMD5+) avec disquette de formattage. Tél. : 35.28.52.78 (région Havraise). Demander Yannick Castagnet.

Achèterai boîte rangement pour cassettes à 50 F ou moins. Tél. : 69.96.67.05 (à partir de 18 heures).

Urgent ! Achète lecteur DDI-1 ou échange clavier CPC 464 (02-1986) contre CPC 6128. Boronski Jacques. Tél. : 69.30.52.68 après 18 heures.

Urgent recherche Graphic Master, EDY II, MXTELX, MSX DOS crayon optique (d'occasions) et personnes ayant créé un serveur minitel avec un MSX, des trucs et astuces pour MSX. M. Heran Franck, 24, res Les Sorbiers, Colomby S/Thaon, 14610 Thaon. Tél. : 31.80.07.31.

Cherche notice en français du jeu : Biggles, S.V.P. c'est urgent ! Contacter Alain au 47.75.09.83 (après 17 h).

Urgent cherche moniteur couleur pour CPC 464. Prix maximum 2 000 F. Faire offre à Patrick. Tél. : 82.89.50.47 après 18 h.

CHANGE

Echange "3D grand prix" contre un autre jeux (sauf aventure), comme Comando, Strike Force, Harrier. Tél. : 63.95.08.17 de 17 h à 20 h 30.

Echange Amstrad CPC 6128 couleur contre PCW 8256 (plus 500 F). Henrion Fabrice, 3, rue Robert-Schuman, 57360 Amnéville (Moselle). Tél. : 87.72.12.07.

Echange jeux MSX. Cherche "Yie an Kung Fu I et II contre Sorcery, Hercule, Decathlon, Flight Path 737, etc." au choix. Tél. Jérôme au 60.82.34.05 après 18 h 30.

Echange 20 jeux aux choix (demander liste contre un tract ball cat et 10 pour la manette hyper shot + cherche correspondants pour échanger ou vendre divers logiciels. J'en possède plus de 50, joindre à Frédéric Moser, 19, chemin de Vieilley, 25000 Besançon.

Echange jeux pour Amstrad, toutes sortes de listings pour Amstrad et Hebdogiciels. Contre du matériel de CB, micro ou chambre d'écho. Daniel au 46.68.17.33 après 18 h.

Génial ! le MSX-Club vous propose de nombreux jeux à échanger (sur K7 ou disk), ainsi que des trucs et astuces et une longue liste d'applications graphiques sur MSX. N'attendez pas ! Ecrivez-nous vite : M. Eftimakis, MSX Club, allée Michelet, 59190 Hazebrouck.

Veux se séparer d'un micro Texas TI 99/4A en très bon état. Comprenand doc, alimentation, cordon magnéto et de nombreux logiciels. Accepterai n'importe quoi en rapport. Faire offre. Tél. : 86.43.45.56 après 18 h.

Echange moniteur vert 6128 contre moniteur couleur. Faire offre à M. Amara au (1) 42.55.67.22.

Echange moniteur monochrome GT 65 Amstrad (8 mois) + nombreux jeux ou argent contre un moniteur couleur pour 464 Amstrad (de 8 mois environ et en très bon état). Tél. (Paris) : 43.31.48.46.

CPC 6128 cherche contact pour échange prog. jeux, avent. utilitaire, etc. Ayant des nouveautés. M. Adel. Tél. : 42.52.44.96 sur région parisienne.

Echange TO 7.70 + lecteur cassette + extension jeux + 2 manettes. Sous garantie + cassettes jeu contre CPC 464 couleur + LEP ou CPC 6128 + jeu. Tél. : 60.09.18.38 après 17 heures.

Amstrad CPC 464 échange divers. Lelong Sébastien, 9, rue de la Pernelle, 77230 Othis. Tél. : 60.03.46.03.

Echange clavier CPC 464 + 1 000 F contre clavier 6128 ou clavier 664. Tél. : 50.22.44.50 après 17 h.

Vends ou échange ord. 64 k Multitech MPF II (env. 1 500 F) avec alim. - état parfait - échge ctre moniteur couleur adaptable sur ord. QL (comme Zenith). Demander Jean-François au (16-1) 47.41.45.69.

Echange Multiplan pour 6128 ou PCW contre Tassword ou Textomat ou autres. Faire offre à M. Amara au (1) 42.55.67.22.

Suite erreur de Cde Amstrad, vend RS 232 CCP 8256 neuf + câble multifonction ou échange contre logiciel. Tél. : (16) 20.54.62.37 matin ou soir. M. Delette, Lille.

Echangerais jeux, sur Amstrad 464. Dans la région lyonnaise. Tél. : 78.23.74.81 après 20 heures et demander Emmanuel.

Echange nombreux logiciels contre simulateurs de vol sur K7 uniquement. Recherche aussi livres sur langage machine et graphismes en assembleur. Contacter Frédéric Solari. Tél. : (16) 42.58.16.70.

Echange 3 jeux sur disquette (Infernal Runner, Balle de match, Boulder Dash) contre 1 jeu sur disquette originale. Tél. : 39.70.62.94 après 18 heures.

CPC 6128, débutant, cherche contact pour échange idées, région Metz. Tél. 87.93.21.46.

Amstrad PCW cherche contact pour échange idées et autre. Ecrire à Y. Sokha, 94, avenue Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne-Billancourt.

Recherche Amstradiste à Nantes ou région Nantaise pour échanger trucs et astuces : 40.94.23.67 après 18 heures, week-end.

Recherche amstradien possédant nombreux jeux pour 464 en vue d'échanges. Michel Baratte. Tél. 44.22.02.05. Meru (Oise).

Echange moniteur monochr. CPC 464 + adaptateur T.V. couleur + 400 F contre moniteur couleur CPC 464. Etudies toutes propositions. Leterme Philippe, 1 bis, avenue de la Liberté, 59370 Mons-en-Barœuil. (20.33.16.22);

Je cherche contacts avec possesseurs MSX pour échange de programmes (3.5" Disk). Ecrire à Jorg Schulz, Câcilienstv. 12a D-3000 Hannover 81.

Possède CPC 464 et digitaliseur images vidéo. Recherche caméra louer, prêter, dans région Charleroi. Van Hoff Patrick (B), 13, rue de la Liberchies, 6238 Luttre.

Christian Minamont, 2, rue Charles-Crépin, 37530 Nazelles. Recherche logiciel 6128 qui permet de créer circuits imprimés. Faire offre par écrit. Merci.

Cherche contacts CPC 6128 sur région parisienne. Fabian au 30.92.17.54.

Possède CPC 464 (bons garantie) + nombreux logiciels, aimerais échanger contre CPC 6128 (possibilité d'achat). Contacter Maxime, 20, rue des Requis, 76044 Rouen. Tél. : 35.70.10.68 après 19 h.

CPC 6128 cherche correspondants pour contacts. Barbieux Olivier, 3, rue Gossec, 75012 Paris. Tél. : 43.41.01.42.

Cherche correspondant pour échanger de nombreux jeux. Ecrire à Eric Lenzi, 23, rue des Religieuses, 82200 Moissac.

Echange Mission Delta, Roland in Time et Red Arrows contre 3D Grand Prix ou Rallyes et Commando ou Green Beret. Téléphoner après 20 h au 71.46.75.35.

Cherche programmes à échanger Lavergne Christophe, 1, rue Abel-Thivant-Aiserey, 21110 Genlis.

Amstrad CPC 464 cherche amstradistes pour échanges divers. Réponse assurée. S. Bouvier, route de Toulaud, 07130 Soyons. Tél. : 75.60.80.84.

Echange 15 cassettes (3D Grand Prix + Airwolf + 3D Flight + Balle de Match + Elight Path 737 + Roland Ahay + Roland in Space + Roland à Lascaux + Roland in Time + Ghosts'n Gobelins + Spanerman + Graf Spee + Froggy + Alien Break in Monopolic) contre souris ou synthétiseur. Vocale. Tél. : 47.33.14.40.

Echange RS 232 C état neuf + nbreux logiciels sur disk + 500 F contre second lecteur 3" ou 5" 1/4 ou vends RS 232 C : 400 F. Vends Amstrad magazine n° 2. Emmanuel au 32.51.15.40 (après 18 h 30).

DIVERS

A vous qui n'avez pas d'imprimante, je vous sors votre programme sur papier pour 30 F ou contre trucs concernant les imprimantes. Demander Cyril au 43.75.72.86.

Liaison sans fils entre tous AMSTRAD et chaîne Hifi ou récepteur FM par Micro émetteur FM. Haute qualité. Résultat surprenant 230 F. Logiciel spécialisée radiométéo Okimate 20. Documentation générale + exemple Okimate 20 contre 3 timbres. Picault. 13450 Grans.

Possédant CPC 464 couleur, environ 80 jeux de toutes sortes + coffret d'Initiation au Basic, imprimante DMP 1 et 2 joysticks. Cherche contacts en vue d'échanger jeux ou utilitaires, de m'initier au langage machine, ou même de créer un petit groupe d'amstradistes sympas aux alentours de la grande Motte. Tél. : 67.29.72.11 (demander Eric). M. Shmoel Khan Eric chez M. et Mme Simonnet, 59, allée des Courlis, 34280 La-Grande-Motte.

CPC 6128 recherche programmes d'astrologie et correspondants intéressés par cette discipline. Contacter Patrice au 93.74.33.66.

Bouteille à la mer. Cherche correspondant(es) dans la région parisienne, ne possède encore aucun programme sur MSX Sanyo, alors Sébastien recherche programme désespérément, aidez-le et téléphonez après 19 h 30 au 86.95.15.75 (département de l'Yonne). Merci !

Exécute tous travaux de dactylographie et de correction (français, anglais, allemand). (Thèses, rapports de stages, documents techniques, curriculum vitae, manuscrits...) sur matériel de traitement de textes. Travail rapide. Tél. : 43.43.52.47.

Cherche heureux possesseur de Turbocopy II pour contact très important. Cherche aussi possesseur de « Equitations-Inéquitations » de Coktel Vision/Vifi Nathan. Contacter Sébastien au 22.87.04.02. BP 26. 80700 Roye.

Recherche correspondance très sympas sur CPC 464... (discuter jeux, etc.) merci ! M. Johan Foissy, 45-47, rue Marcel-Bourdarias, 94140 Alfortville.

Club « Amstrad » C par correspondance commencera son action à partir du 1er novembre 1986 (possibilités de création d'une banque d'échange de logiciels). Renseignements et inscriptions : Club Amstrad, 21, boulevard A.-Croizat, 91100 Corbeil.

Cherche solution d'héroes of Karn. Ecrire à Enjalbert Steven, 18 esplanade Saluador-Allende, 95100 Argenteuil.



THE MUSIC SYSTEM

Le nouveau Wolfgang du clavier (de l'ordinateur) c'est Vous ! THE MUSIC SYSTEM et THE ADVANCED MUSIC SYSTEM - comprend un synthétiseur très performant, un compositeur de musique, un système d'enregistrement. Pour le solfège, plus de problèmes : les notes s'inscrivent sur une portée à l'écran. CBM 64 : cassette, disquette, AMSTRAD 464 : cassette, disquette.

THE ART STUDIO

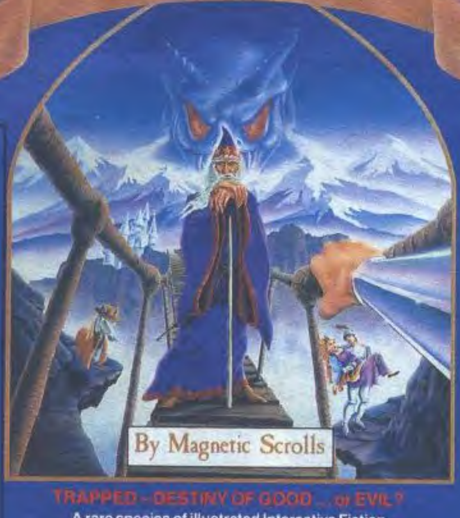
Tilt d'or 86. Maintenant en français.
Consacrer meilleur DAO.
* Notice en français
SPECTRUM : cassette, AMSTRAD 6128 : disquette, CBM 64 : disquette.



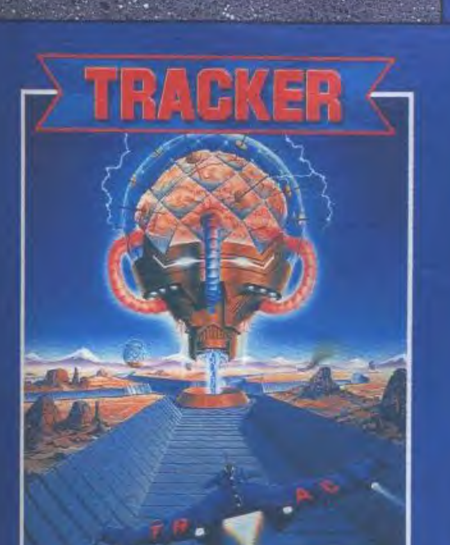
















STARGLIDER

C'est un jeu d'arcade qu'il ne faut manquer à aucun prix. La réalisation propose des graphismes étonnant de précision et une animation fantastique. De plus la bande sonore est excellente. Enfin, la variété des situations fait de ce soft un exemple à suivre. (Rainbird pour ST : disquette et pour AMSTRAD : disquette, cassette. CBM : disquette, cassette.

THE PAWN

Des années pour la création... THE PAWN est déjà connu comme un grand classique.
A travers des graphismes époustouflants de réalisme, découvrez le monde étrange de KEROVNIA, ce conte amusant et complexe est assez subtil pour passionner l'aventurier débutant comme le plus endurci... ST : disquette, AMIGA : disquette, MACINTOSH : disquette.

TRAKER

Votre stratégie contre l'intelligence artificielle. Vous pensez pouvoir relever le défi ? Méfiez-vous des surprises : l'ordinateur s'adaptera à votre niveau. Vous pouvez toujours essayer de le coincer!! En 3D dans la lignée des prix RAINBIRD. CBM 64-128 : disquette, ST.



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL : 43.39.23.21

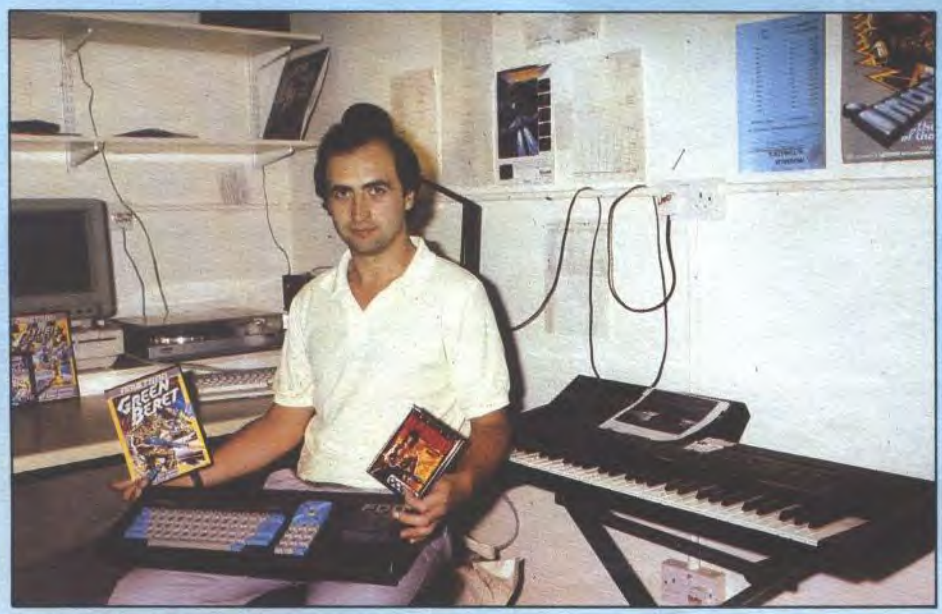
LA MARQUE EN OR

Une entreprise au nom illustre. Une gamme de produits uniques. Depuis le nord de l'Angleterre, Ann et Geoff Brown ont réussi à imposer dans l'Europe entière un label : US Gold. Associé à ce nom, on trouve plus de trente éditeurs comme Epyx ou Walt Disney Production. US Gold c'est aussi Centre Soft, l'un des plus gros distributeurs de logiciels anglais. Ocean et Gremlins Graphics font aussi partie de la famille. US Gold est l'une des plus grandes réussites dans le monde de la micro-informatique. L'histoire simple d'un label exceptionnel.


David Ward, "chairman" de Ocean.



Ann et Geoff Brown.



David Collier, Ocean.

Birmingham est une ville provinciale du nord de l'Angleterre. Comme toutes les autres villes de ce pays, elle est "British" jusque dans ses moindres ruelles. Pubs, magasins de confections, drugstores ou épicerie, tout est semblable à l'idée qu'on peut se faire sur ce pays. Seul l'accent permet de situer le lieu, et peut-être aussi le ciel bien plus bas et plus gris qu'au sud. Holford Way, le taxi s'arrête devant un immeuble moderne de verre et de métal qui tranche singulièrement dans ce décor de pavillons douillets et de gazon verdoyant. Je suis arrivé chez US Gold et Centre Soft, « l'œuvre » des Brown.

D'excellents produits

En 1982 Geoff Brown, professeur de mathématiques et programmeur de gros systèmes, pense qu'il y a quelque chose à faire dans le milieu de la micro-informatique. Au début, la famille Brown distribue des logiciels pour les ordinateurs Atari. Puis, très rapidement, ce sont des programmes pour Sinclair et Comodore 64, qui sont proposés au public. Ces logiciels étaient pour la plupart excellents, mais présentaient « l'inconvénient » d'être pour la presque totalité d'origine américaine. Ce détail est le point de départ d'US Gold. En effet, ces logiciels étaient des importations directes, c'est-à-dire adaptés au marché américain. Or les goûts sont différents de chaque côté de l'Atlantique. Les produits arrivaient en Angleterre à un prix excessif dans les boutiques et, dans





Martin Galway, Ocean.

Gold''. Il sonne bien, on le garde. Le succès est immédiat. Les logiciels se vendent comme des « petits pains ». Ensuite, US Gold obtient d'autres licences. En même temps une activité de création de logiciels est lancée. Elle donnera naissance à Centre Soft.

Les trois mousquetaires

Ann et Geoff Brown ne s'arrête pas en si bon chemin et fondent avec un développeur, mais aussi un ami, la marque Gremlin Graphics. Puis c'est Ocean qui rejoint le trio. Ces deux sociétés sont dirigées respectivement par Ian Stewart et David C. Ward. Leur union avec US Gold/Centre Soft permet d'obtenir le meilleur système de distribution, donc de se consacrer beaucoup plus sur le développement. Ces quatre entreprises que l'on pourrait désigner comme « les trois mousquetaires du logiciel anglais », s'octroient la meilleure part du marché en Angleterre. US Gold et Ocean sont les plus connus en Europe. Gremlin Graphics commence à se faire un nom, Centre Soft restant la marque de dis-

un ''packaging'' qui ne correspondait pas forcément aux besoins des Anglais. Si la distribution auprès des revendeurs était satisfaisante, par contre les ventes restaient très faibles.

Ann et Georges Brown réfléchissent sur les possibilités d'une distribution différente, mieux adaptée au marché anglais. Le couple entreprend une tournée des éditeurs américains en leurs proposant de vendre en Angleterre leurs produits sous licences. Le voyage est fructueux, puisque Ann et Georges décrochent plusieurs contrats d'exclusivité. Pour identifier ces logiciels auprès du public, il faut lui trouver un nom. Plus encore un label. Il faut donner un nom court, facile à retenir, utilisable en Angleterre mais aussi en Europe. On trouve ''US



Bill Alley, Gremlin Graphics.



Programmeurs... en plein travail chez Ocean.

tribution. Le label d'or anglais est représenté dans notre pays par US Gold France, dirigé par Albert Loridan (Micromania).

US Gold continue toujours à distribuer des logiciels américains sous licence, mais développe aussi ses propres logiciels. Cette entreprise emploie près de cent-cinquante personnes à temps plein. Moyenne d'âge : 24 ans. Pourquoi des gens aussi jeunes ? G. Brown : « Nous avons besoin de jeunes car c'est un ''business'' très rapide, qui demande au programmeur de grandes facultés d'adaptation ». Plus petite, Gremlin Graphics n'emploie que vingt-quatre personnes. Une partie du staff de la société travaille dans les mêmes locaux qu'US Gold et Centre Soft. Quant à Ocean (situé à Manchester), elle emploie quarante-cinq permanents et une


Entrepôts de Centre Soft.

cinquantaine de "Free lance". Cette dernière est la seule des trois à utiliser des indépendants. Belle carte de visite pour des entreprises nées il y a tout juste quatre ans.

Deux millions de cassettes !

Combien de logiciels sont vendus chaque année par US Gold : « Environ 2 millions de cassettes par an, répond G. Brown, et si nous parlons du marché français c'est principalement pour les CPC Amstrad ».
Si US Gold vend ses produits dans le monde entier, la France représente quand même 20 % des ventes. Quant à D. Ward, il indique qu'un logiciel "best" se vend à 75 000 exemplaires, voire 100 000 en Europe dont 15 000 à 20 000 en France. Nous avons demandé à I. Stewart ce qu'il pensait du marché du logiciel pour Amstrad :
— « En ce moment le marché est très calme un peu partout en Europe, sauf en France. Nous avons de bons espoirs car nous entrons dans les périodes de fêtes. Nous proposons de nouveaux produits, mais notre gamme est encore faible sur Amstrad.
— Le marché britannique est un peu saturé, nous précise D. Ward, mais le marché français est par contre en augmentation constante ».
Il est vrai que si nous avons dans notre pays un faible légitime pour Loriciels, Ere, Cobra, Infogrames, Ubi et bien d'autres, nous achetons une quantité impressionnante de logiciels anglais. Certainement plus depuis que les distributeurs et les représentants des marques nous fournissent des documentations en français. On comprend ainsi leur enthousiasme pour notre marché. Sans oublier le parc de machine important, à égalité avec celui des allemands : près de trois cent mille machines vendues dans chacun de ces pays.

A propos d'Amstrad

Dans les différentes conversations que nous avons eu avec les "Chairman" de ces entreprises, nous avons bien évidemment parlé d'Amstrad et des ordinateurs. G. Brown est peu critique, il aime bien les ordinateurs de la marque et en parle aisément :
« G.B. : Les CPC sont de bonnes machines avec des qualités graphiques tout à fait correctes. Le PC 1512 devrait rencontrer un grand succès. Nous développerons des jeux pour cette machine, bien qu'elle soit avant tout une machine professionnelle.

A.M. : Quelles sont vos relations avec Amstrad ?

G.B. : Nous n'avons pas de relations particulières, nous sommes une société d'édition de logiciels. Nous produisons et vendons des logiciels pour Amstrad. C'est tout. »
David Ward d'Ocean donne plus de précisions : « En plus de la licence que nous avons pour faire des logiciels, nous recevons régulièrement des informations techniques sur les appareils. Bien avant qu'une machine ne soit sur le marché, nous recevons ses spécifications techniques. Cela nous permet de développer des logiciels avant le lancement officiel du nouvel ordinateur. A part cela, nous n'avons pas d'autres relations ».


L'atelier de conditionnement de Centre Soft.



US GOLD



Profession : créateur de logiciels

David Collier (Ocean), Martin Galway (Ocean) et Bill Alley (Gremlin) sont programmeurs ou musiciens. Le plus jeune a tout juste vingt ans, le plus vieux vingt huit. Martin Galway est musicien. Il a commencé à travailler sur les ordinateurs il y a un peu plus de deux ans.

Amstrad magazine : vous programmez de la musique pour les jeux. Où avez-vous appris ?

M. Galway : Comme beaucoup de gens, au collège avec les cours de solfège.

A.M. : Comment êtes-vous devenu musicien pour des jeux informatiques ?

M.G. : J'ai d'abord écrit pour le BBC et j'ai vendu un programme à Ocean. Puis il m'a été demandé de le transposer sur Commodore 64.

A.M. : Êtes-vous plus intéressé par la musique ou le logiciel ?

M.G. : Pour moi, l'important c'est la musique. Avec les logiciels, le travail est plus technique. Mais j'aime les deux façons de composer et de travailler. Pour moi c'est fantastique et j'en suis très heureux. »

Billy Alley est un tout jeune homme, qui programme depuis quelques mois chez Gremlin. Il est heureux et son « job » lui convient parfaitement.

— « J'ai commencé à programmer il y a près de trois ans avec un ami. Nous faisions des jeux, nous dit-il. Mais j'ai appris la programmation au collège ».

Quant à David Collier, notre dernier interviewé, il est des trois jeunes hommes le plus célèbre. En effet, il est l'heureux créateur de « Green Beret », un "best" d'Ocean. Au départ il travaillait dans l'électronique (vidéo et télévision). Par curiosité, il essaya de comprendre le fonctionnement des machines de jeux d'arcade.

— « J'ai essayé ensuite de transposer un jeu sur un micro-ordinateur, précise-t-il. C'est comme cela que j'ai commencé ».

Des gens heureux

Il m'a semblé au cours de ce périple dans le nord de l'Angleterre, que tous les gens que j'ai pu rencontrés, étaient heureux. Heureux de vivre et de travailler. C'est peut-être l'explication de leur réussite. Travailler pour le plaisir. Toutes ces entreprises nous ont données quantité de logiciels de qualités : Miami Vice, Highlander, Green Beret, Gauntlet, The Goonies, Yie ar Kung-Fu, Rambo, Huey, Avenger etc. Il serait difficile de les citer tous. Même si tous ces logiciels ne sont pas forcément des créations sorties des ateliers du nord de l'Angleterre, ils ont fait notre bonheur. C'est le principal.

Guy Nicoletta

Nous remercions Albert Loridan pour son invitation, les "managers" des différentes sociétés et toute leur équipe pour l'accueil qui nous a été réservé en Grande Bretagne.

US GOLD FRANCE : BP 3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tél. : (16) 93.42.71.44.

Cherche contacts Amstrad pour échanges d'idées, listing, programmes. VDS aussi logiciels originaux K7 et disquettes. Frédéric Souny. Tél. : 41.43.40.46.

Cherche la notice de Figter pilot (photocopie) motif perdue suite à un déménagement, s'adresser chez Eyrignoux Stéphane, 19, allée des Borigoules, 13140 Miromos. Tél. : 90.58.09.76.

Vente services pour taper tous programmes sur CPC 664. Etudie toutes propositions (prix à la ligne). Contactez M. Lozano Olivier au 94.75.34.20.

Cherche contacts CPC 464-664-6128 sur région Seine-Saint-Denis (alentour Bondy). Demander Claude au 48.47.86.39, à partir de 18 h 35.

Cherche renseignements (rémunérée) sur la carte entrée/sortie timer Jagot et Léon E 102. Ecrire Garzonio Xavier, 123, avenue de la République, 54310 Homecourt.

Vous voulez vous offrir le système de vos rêves. Gains immédiats pour personne sérieuse. Documentation contre une enveloppe timbrée + 3 timbres à : Witzer Bruno, 4, rue de la Fédération, 10120 St-André-les-Vergers.

Cherche photocopies de la documentation de la Seikosha GP-250-X + échange programmes sur disquettes. Tél. : 56.96.31.29, demander Bertrand.

CPC 464 + disk possédant souris recherche correspondants sur Suisse ou sur France (+ de 150 logiciels). Contacter Grégor Murbach, 1 ch. du 1er Août, 1212 Grand-Lancy, Suisse. Tél. (022) 94.06.54.

CPC 464 cherche contacts pour échanges divers dans le Haut-Rhin. Tél. : 89.71.32.54 après 18 h.

Bon programmeur en Basic cherche contact pour échange, vente, association de projets de logiciels. Réponse assurée. E. Pesin, 115, quai Ulysse-Besnard, 41000 Blois.

J'imprime cartes de visites, de vœux, etc. Tél. : 21.51.33.34, 29, allée Denis-Papin, 62000 Dainville. Vds crayon optique DK Tron. 1 mois : 210 F (prix à déb.).

Recherche contacts région Lilloise pour création logithèque (bibliothèque de prêts de logiciels-revues-livres). Association de type 1901. Tél. : 20.95.13.15.

Monte inverseur de drive pour 5''1/4. Evite les "Drive A : disc Missing" sur Paris. Ts Rens. Delbes A. 104, rue Edouard-Maury, 94120 Fontenay-S/Bois.

Possesseur Amstrad 6128 + lecteur de cassettes cherche contacts dans région de Champagnole (Jura) pour échanges idées et logiciels. Tél. : 84.52.27.25 après 20 h (demander Olivier).

Possesseur disquettes CPC recherche possesseur disquettes Amstrad Magazine pour contacts. Tourrette heures bureau (1) 30.71.76.00.

Recherche listing de société et d'arcade pour CPC 464, écrire ou téléphoner au 91.08.10.09, 25, avenue de Saint-Just, 13000 Marseille.

Recherche Amstradistes région Nord Pas-de-Calais pour fonder un club Micro Amstrad. Si vous êtes intéressés, écrire à M. Petit Philippe, 38, avenue des Pâturettes, 59233 Maing. Réponse assurée.

Recherche mode d'emploi de Masterfile. Tél. : 55.31.31.41. Merci.

Organisme de formation cherche animateurs pour stages de formation sur PCW Amstrad (Locoscript, DBase, Multiplan). Ecrire avec photo à Paris Etoile, 76, avenue Champs-Elysées, Paris.

Etudiant loue Amstrad CPC 464 + Alice 80 + Moniteur Vert, à partir de 60 F/semaine, et échanges moniteur GT 65 + programmes contre moniteur couleur. Tél. : 46.82.68.81, Fernand.

EMPLOI

Auteur de logiciels éducatifs, président de club micro-informatique, ayant expérience, enseignement recherche emploi saisonnier d'animateur pour stages d'initiation Basic. Dispose d'un parc d'ordinateurs Amstrad et d'un cours de 40 heures déjà rodé. Etudie toutes autres propositions d'emploi saisonnier ou plein emploi en rapport avec micro-informatique de loisir. Faire proposition à M. Philippe Demoule, Sauvessanges, 63840 Viverols.

J.H. 21 ans magasinier sur informatique ex-vendeur en micro-ordinateurs, libéré des obligations militaires, recherche emploi. Région indifférente. Tél. 35.60.67.64.

J.H. 20 ans, Technicien comptable informaticien, programmeur basic, libéré OM, passionné Hifi, vidéo informatique cherche place de vendeur ou VRP. Tél. : 99.58.87.99 ou écrire à La Forgette, La Grouesnière, 35350 St-Neloir-des-Ondes.

24 ans, anglais, programmes déjà publiés, programmation code machine et structurée, diplômé. Tout France. Urgent. Demander Phizup, 24 heures. Tél. 80.90.73.79.

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à :
Amstrad Magazine, **5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé**

RUBRIQUE : ☐ **Vente** ☐ **Achat** ☐ **Echange** ☐ **Divers**

Pour lancer le jeu : CTRL + Enter



Energic



PRESENTE



Energie est un jeu de société faisant appel à la stratégie, la réflexion mais aussi le hasard. Après un écran de présentation, l'ordinateur vous propose de consulter les règles du jeu incluses dans le programme, puis de commencer la partie en introduisant le nom des différents joueurs (de deux à quatre). Le temps d'un jeu, vous vous retrouvez à la tête d'un état et devrez remplir le plan énergétique qui vous aura été imposé aléatoirement par le CPC.

Energic

Energic

Jeu de stratégie

Edité par Amstrad Magazine © 1986

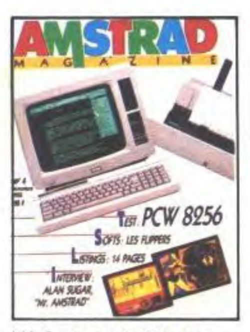
```
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 15,4:INPUT "(1)DIR OU (2)SYS:",
OW:IF OW<>1 AND OW<>2 THEN 1340
1350 MODE 2:FOR I=1 TO NB:IF USER(I [3968]
)=255 THEN GOTO 1420
1360 COM=0:FOR J=1 TO 12:IF MID$(PR [6270]
OG$,J,1)="?" OR MID$(PROG$,J,1)=MID
$(PROG$(I),J,1) THEN COM=COM+1
1370 NEXT:IF COM<>12 THEN GOTO 1420 [1714]
1380 PRINT PROG$(I);" USER=";USING" [5527]
###";USER(I);:PRINT " MIS EN ";:IF
OW=1 THEN PRINT"DIR"; ELSE PRINT"SY
S";
1390 PRINT "?(O/N):";:A$="":WHILE A [4837]
$="" OR (A$<>"O" AND A$<>"N"):A$=UP
PER$(INKEY$):WEND:PRINT A$
1400 IF A$="O" THEN DS(I)=OW-1       [843]
1410 IF PROG$(I+1)=PROG$(I) AND EXT [7833]
(I+1)=EXT(I)+1 AND USER(I+1)=USER(I
) AND I<>NB THEN I=I+1:GOTO 1400
1420 NEXT                            [350]
1430 GOSUB 810:RETURN                [938]
1440 GOSUB 1190:IF ER=1 THEN RETURN [2246]
1450 MODE 2:FOR I=1 TO NB:IF USER(I [4721]
)=229 OR RO(I)=1 OR USER(I)=255 THE
N 1510
1460 COM=0:FOR J=1 TO 12:IF MID$(PR [6270]
OG$,J,1)="?" OR MID$(PROG$,J,1)=MID
$(PROG$(I),J,1) THEN COM=COM+1
1470 NEXT:IF COM<>12 THEN GOTO 1510 [1592]
1480 PRINT PROG$(I);" USER=";USING" [7410]
###";USER(I);:PRINT " ERASE?(O/N):"
;:A$="":WHILE A$="" OR (A$<>"O" AND
 A$<>"N"):A$=UPPER$(INKEY$):WEND:PR
INT A$
1490 IF A$="O" THEN USER(I)=229     [1429]
1500 IF PROG$(I+1)=PROG$(I) AND EXT [4953]
(I+1)=EXT(I)+1 AND I<>NB THEN I=I+1
:GOTO 1490
1510 NEXT:GOSUB 810:GOSUB 1980:GOSU [2463]
B 1900:RETURN
1520 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [13596]
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 15,4:INPUT "NOM DU FICHIER(AVEC
 EXTENSION ET . POUR RETOUR):";NO$:
NO$=UPPER$(NO$):IF INSTR(NO$,".")=0
 THEN LOCATE 1,24:PRINT"IL FAUT DON
NER L'EXTENSION...":CALL &BB18:GOTO
 1520
1530 IF INSTR(NO$,".")=1 THEN RETUR [2610]
N
1540 GOSUB 1050                      [817]
1550 LOCATE 15,6:INPUT"USER:",USER% [5102]
:USER=USER%:IF USER<0 OR USER>15 TH
EN RETURN
1560 NUME=0:FOR I=1 TO NB:IF PROG$= [6018]
PROG$(I) AND USER=USER(I) THEN NUME
=I:I=NB+1
1570 NEXT:IF NUME=0 THEN LOCATE 2,2 [2867]
4:PRINT"PAS TROUVE...":CALL &BB18:R
ETURN
1580 LOCATE 15,8:INPUT"NOUVEAU NOM: [5671]
",NO$:NO$=UPPER$(NO$):IF INSTR(NO$,
".")=0 THEN LOCATE 1,24:PRINT"IL FA
UT DONNER L'EXTENSION...":CALL &BB1
8:LOCATE 2,24:PRINT STRING$(30," ")
:GOTO 1580
1590 IF INSTR(NO$,".")=1 THEN RETUR [2610]
N
1600 GOSUB 1050                      [817]
1610 NUM=0:FOR I=1 TO NB:IF PROG$=P [5280]
ROG$(I) AND USER=USER(I) THEN NUM=I
:I=NB+1
1620 NEXT:IF NUM<>0 THEN LOCATE 2,2 [4526]
4:PRINT"EXISTE DEJA...":CALL &BB18:
GOTO 1580
1630 A$=PROG$(NUME):PROG$(NUME)=PRO [8334]
G$:IF ENREGIS(NUME)=128 AND PROG$(N
UME+1)=A$ AND EXT(NUME)+1=EXT(NUME+
1) THEN NUME=NUME+1:GOTO 1630
1640 GOSUB 810:GOSUB 1980:GOSUB 190 [1629]
0:RETURN
1650 GOSUB 1190:IF ER=1 THEN RETURN [2246]
1660 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [7650]
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 15,4:INPUT "USER DU PROGRAMME:"
,USER1:USER1=INT(USER1):IF USER1<0
OR USER1>15 THEN GOTO 1660
1670 LOCATE 15,8:INPUT "VERS USER:" [7635]
,USER2:USER2=INT(USER2):IF USER2<0
OR USER2>15 THEN GOTO 1670:ELSE IF
USER1=USER2 THEN RETURN
1680 MODE 2:FOR I=1 TO NB:IF USER(I [4151]
)<>USER1 THEN GOTO 1740
1690 COM=0:FOR J=1 TO 12:IF MID$(PR [6270]
OG$,J,1)="?" OR MID$(PROG$,J,1)=MID
$(PROG$(I),J,1) THEN COM=COM+1
1700 NEXT:IF COM<>12 THEN GOTO 1740 [1602]
1710 PRINT PROG$(I);" USER=";USING" [10329]
##";USER1;:PRINT " MIS EN USER ";US
ING"##";USER2;:PRINT "?(O/N):";:A$=
"":WHILE A$="" OR (A$<>"O" AND A$<>
"N"):A$=UPPER$(INKEY$):WEND:PRINT A
$
1720 IF A$="O" THEN USER(I)=USER2   [1277]
1730 IF PROG$(I+1)=PROG$(I) AND EXT [5011]
(I+1)=EXT(I)+1 AND I<>NB THEN I=I+1
:GOTO 1720
1740 NEXT                            [350]
1750 GOSUB 810:GOSUB 1980:GOSUB 190 [1629]
0:RETURN
1760 MODE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399 [13576]
:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:LOC
ATE 10,4:PRINT"Attention...Vous all
```



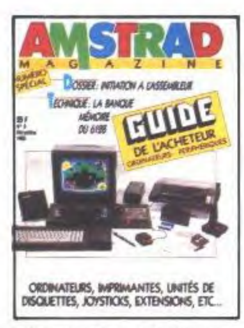
```
ez perdre tout ce que vous avez mod
ifie.":LOCATE 10,7:PRINT"Confirmez
fin (O)ui ou (N)on:";
1770 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<>"O" A [2224]
ND A$<>"N" THEN 1770
1780 IF A$="O" THEN RUN ELSE RETURN [2058]
1790 IF PLNOM=0 THEN RETURN ELSE MO [6674]
DE 2:MOVE 0,399:DRAW 639,399:DRAW 6
39,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399:IF NOM=0 T
HEN A$="CREER" ELSE A$="MODIFIER"
1800 A$=A$+" LE NOM DE LA DISQUETTE [3148]
":LOCATE INT((78-LEN(A$))/2),4:PRIN
T A$
1810 LOCATE 5,6:PRINT "NOM DE LA DI [3862]
SQUETTE:";CHR$(34);NOM$;CHR$(34)
1820 LOCATE 5,9:PRINT "NOUVEAU NOM  [5103]
(11 LETTRES MAXI):";:INPUT "",A$:IF
 A$="" THEN RETURN
1830 A$=UPPER$(A$):F=0:FOR I=1 TO L [5888]
EN(A$):IF ASC(MID$(A$,I,1))<32 OR A
SC(MID$(A$,I,1))>127 THEN F=1
1840 NEXT I:IF LEN(A$)>11 OR F=1 TH [3414]
EN LOCATE 35,9:PRINT SPACE$(11):GOT
O 1820
1850 I=PLNOM:NOM$=A$                [907]
1860 NOM$=NOM$+SPACE$(11-LEN(NOM$)) [8020]
:USER(I)=255:PROG$(I)=LEFT$(NOM$,8)
+"."+RIGHT$(NOM$,3):ENREGIS(I)=0:EX
T(I)=0:RO(I)=0:DS(I)=0:FOR J=1 TO 1
6:BLOCK(PLNOM,J)=0:NEXT
1870 IF NOM=0 THEN NB=NB+1          [1317]
1880 NOM=1                          [276]
1890 RETURN                         [555]
1900 FOR I=1 TO NB:DEXT(I)=0:NEXT I [2123]
1910 FOR I=1 TO NB:IF USER(I)=255 T [2570]
HEN GOTO 1960
1920 IF EXT(I)<>0 THEN GOTO 1960    [1816]
1930 IF ENREGIS(I)<>128 THEN GOTO 1 [1619]
960
1940 FOR J=1 TO NB:IF EXT(J)<>0 AND [7521]
 USER(J)<>255 AND ENREGIS(J)<>128 A
ND PROG$(I)=PROG$(J) AND USER(J)=US
ER(I) THEN DEXT(I)=J:J=NB
1950 NEXT J                         [370]
1960 NEXT I                         [375]
1970 RETURN                         [555]
1980 MODE 2:PRINT "PATIENTEZ...JE R [4265]
EORGANISE LE DIRECTORY...."
1990 F=0:FOR I=1 TO NB-1:IF USER(I) [5012]
>USER(I+1) THEN GOSUB 2080
2000 NEXT I:IF F=1 THEN GOTO 1990   [2115]
2010 A=1                            [327]
2020 B=0:FOR I=A TO NB:IF USER(A)<> [2964]
USER(I) THEN B=I-1:I=NB
2030 NEXT:IF B=0 THEN B=NB          [1861]
2040 F=0:FOR I=A TO B-1:IF PROG$(I) [3724]
>PROG$(I+1) THEN GOSUB 2080
2050 NEXT:IF F=1 THEN GOTO 2040     [1825]
2060 A=B+1:IF A>=NB THEN RETURN     [2319]
2070 GOTO 2020                      [359]
2080 F=1:C=USER(I):USER(I)=USER(I+1 [2583]
):USER(I+1)=C
2090 C$=PROG$(I):PROG$(I)=PROG$(I+1 [3243]
):PROG$(I+1)=C$
2100 C=ENREGIS(I):ENREGIS(I)=ENREGI [3101]
S(I+1):ENREGIS(I+1)=C
2110 C=EXT(I):EXT(I)=EXT(I+1):EXT(I [1676]
+1)=C
2120 C=RO(I):RO(I)=RO(I+1):RO(I+1)= [1911]
C
2130 C=DS(I):DS(I)=DS(I+1):DS(I+1)= [2895]
C
2140 FOR J=1 TO 16:C=BLOCK(I,J):BLO [3125]
CK(I,J)=BLOCK(I+1,J):BLOCK(I+1,J)=C
:NEXT
2150 RETURN                         [555]
2160 F=0:FOR I=1 TO LEN(PROG$):IF M [3528]
ID$(PROG$,I,1)="." THEN F=F+1
2170 NEXT:IF F<>1 THEN ER=2:RETURN  [2398]
2180 F=0:FOR I=1 TO 8:IF MID$(PROG$ [3576]
,I,1)=" " THEN F=1:ELSE IF F=1 THEN
 ER=2
2190 NEXT                           [350]
2200 F=0:FOR I=10 TO 12:IF MID$(PRO [4511]
G$,I,1)=" " THEN F=1:ELSE IF F=1 TH
EN ER=2
2210 NEXT                           [350]
2220 FOR I=1 TO LEN(PROG$):A=ASC(MI [2063]
D$(PROG$,I,1))
2230 IF A>125 OR A<32 THEN ER=2:I=1 [1614]
2
2240 IF A=33 OR A=34 OR A=37 OR A=4 [6920]
0 OR A=41 OR A=44 OR A=47 OR (A>57
AND A<63) OR A=124 THEN ER=2
2250 NEXT I:IF ER=2 OR PA=1 THEN PA [1659]
=0:RETURN
2260 FOR I=1 TO 8:IF MID$(PROG$,I,1 [4911]
)="*" THEN FOR J=I TO 8:MID$(PROG$,
J,1)="?":NEXT:I=8
2270 NEXT                           [350]
2280 FOR I=10 TO 12:IF MID$(PROG$,I [4086]
,1)="*" THEN FOR J=I TO 12:MID$(PRO
G$,J,1)="?":NEXT:I=8
2290 NEXT:RETURN                    [940]
2300 FOR J=1 TO LEN(PROG$):IF MID$( [4760]
PROG$,J,1)="?" OR MID$(PROG$,J,1)=M
ID$(PROG$(I),J,1) THEN ER=ER+1
2310 NEXT:IF ER=12 THEN ER=0 ELSE E [2333]
R=1
2320 RETURN                         [555]
2330 IF PROG$(DEXT(J))=PROG$(DEXT(J [4138]
+1)) AND EXT(DEXT(J))+1=EXT(DEXT(J+
1)) THEN J=J+1:GOTO 2330
2340 RETURN                         [555]
```

Les revues de référence

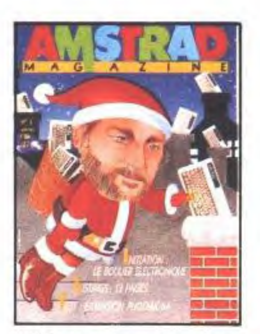




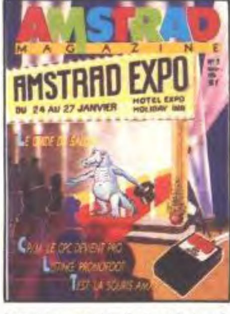
N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



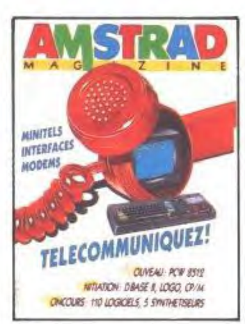
N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électroniqe.



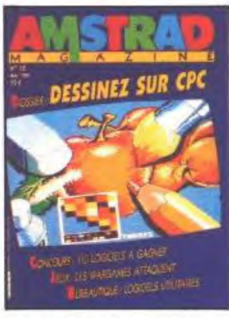
N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



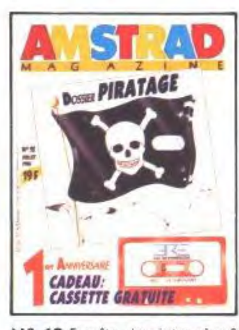
N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



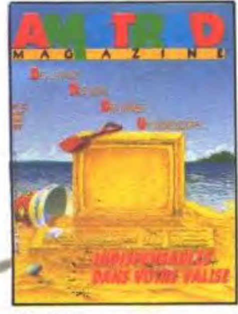
N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponiblgs. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.

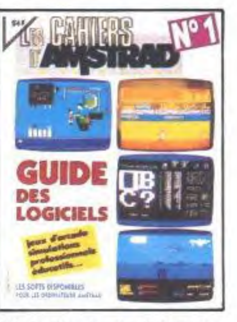


N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.

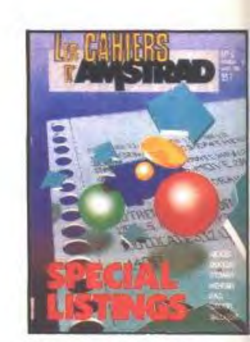


N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.





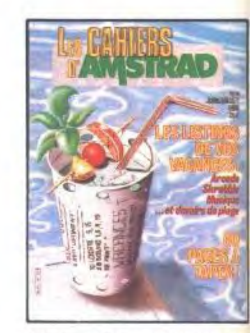
N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.



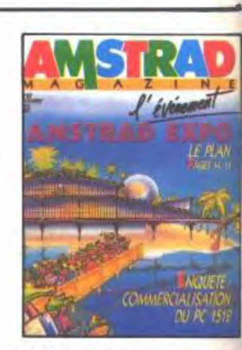
N° 5 - Le Spécial utilitaire et professionnel. 230 logiciels testés. Communication avec les Amstrad. Le nouveau PC 1512.



N°6 - Le "Spécial" logiciels de jeux : tout ce qui existe en arcade, simulation, aventure, wargame, sport.



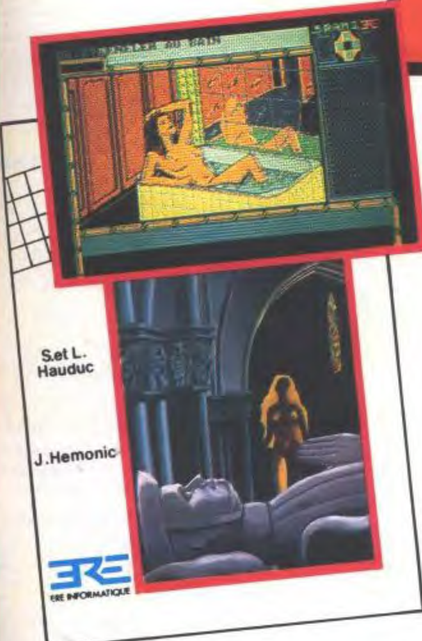
N°16 - Musique et Amstrad : les logiciels, le matériel et des listings.



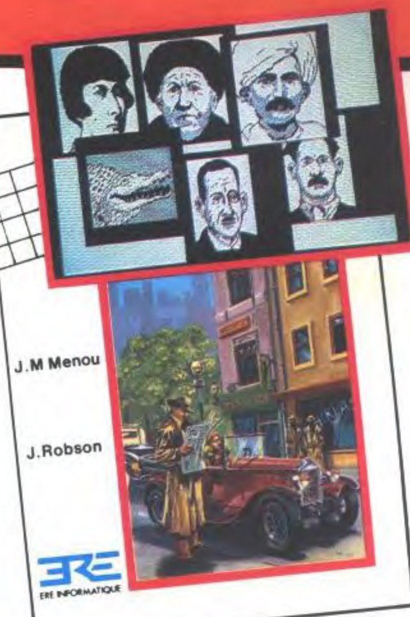
N°17 - Amstrad Expo : le plan avec les nouveautés sur chaque stand. La distribution du PC 1512.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.

A CROQUER POUR MA BECANE!







SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinomeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoûtant. Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

1001 BC

A MEDITERRANEAN ODYSSEY

Plongez dans l'Aventure : revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Bruitages, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE

HARRY & HARRY

Chicago 1930. Vous n'y étiez pour rien, mais vous voilà bien traqué par les hommes du Boss. Drôle, inquiétant, plein de suspense, ce jeu d'aventure est digne des meilleurs Thrillers américains. Par Jean-Marc Menou et Johan Robson.

AMSTRAD CPC DISQUETTE



TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

RC B 327 327 836


AVEZ-VOUS CE
QU'IL FAUT POUR DEVENIR
TOP GUN
Dans top gun vous vous trouvez au poste de pilotage d'un chasseur F.14
Les graphismes sophistiques et l'ecran scinde permet a deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur.
Vous disposez de missiles a tete chercheuse et d'une batterie de canons de 20m/m dans ce combat aerien quie exige des nerfs d'acier
Etes vous pret pour les sensations fortes?
Alors allez-y! penetrez dans la zone de combat.
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.